La revista de ECC

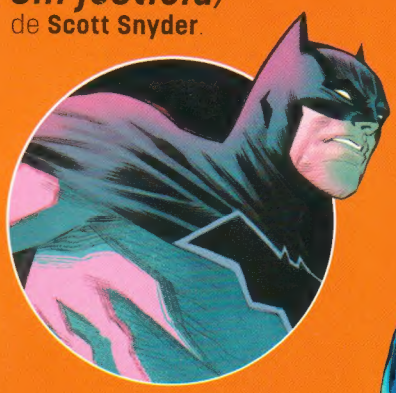
núm. 1
noviembre 2018

por solo
50 céntimos

cómics

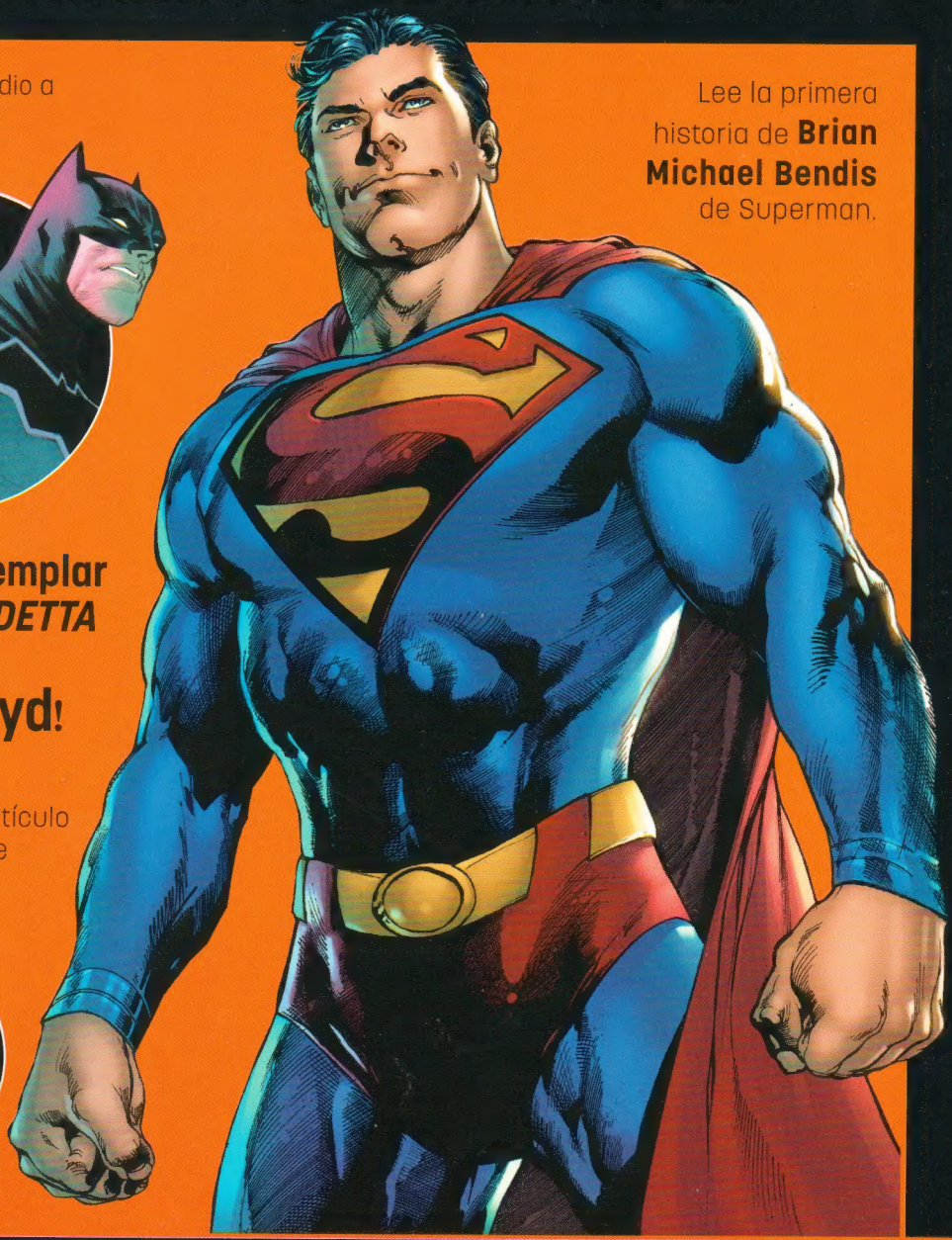
22 páginas de cómic que no podrás leer en ningún otro sitio

Y también artículos, entrevistas, avances, concursos y todo lo que necesitas saber sobre los cómics de ECC Ediciones, la editorial de DC Comics en España.



Descubre el preludio a ***Sin justicia,*** de **Scott Snyder**.

Lee la primera historia de **Brian Michael Bendis** de Superman.



¡GANA un ejemplar de *V DE VENDETTA* firmado por David Lloyd!

Entrevista con **David Lloyd** y artículo sobre el origen de ***V de vendetta***.

DESCUBRE LOS TÍTULOS DESTACADOS DE ECC EN NOVIEMBRE

80 AÑOS DE SUPERMAN - ACTION COMICS 1000 - WONDER WOMAN/CONAN KILLING MORPH - EL JEFE ES UNA ONEE - BATMAN NOEL DELUXE...

978-84-17665-20-3
REVISTA ECC / NÚM. 1 / 48 PÁGS. / NOVIEMBRE 2018

ECC CÓMICS NÚM. 1

ECC EDICIONES
Aragó, 466, entlo. 08013 Barcelona

Original U.S. editors: Paul Kaminski, Rebecca Taylor, Marie Javins and Andrea Shea.
Compilation, cover and all new material Copyright © 2018 DC Comics. All Rights Reserved.
DC Nation 0, *Action Comics* 1000. Copyright © 2018 DC Comics. All Rights Reserved.
All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by ECC Ediciones under License from DC Comics.
Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o ECC Ediciones.

Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster.
By special arrangement with the Jerry Siegel family.
Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

DIRECCIÓN
Presidente:
Daniel Navarro

Director general:
Beni Vázquez

Director de publicaciones:
Jaime Rodríguez

EDICIÓN
Director editorial:
Francisco Calderón

Editores:
Gustavo Martínez
Sira Guarido
David Fernández

Editores adjuntos:
Marc Viaplana
Sandra Solorzano
Carlota Lloret

Coordinadores editoriales:
David Carro
Miguel Plaza

Diseñadores gráficos:
Isaac Romana
Jordi Vázquez
Ismene Grande
Esteban Carmona
Juli Cases
Lorena Carvalho

Realización técnica:
Estudio NoDo

Correctoras:
Gabriela Miculevicius
Ivonne Bonsfills

Control de calidad:
Sandra Velencoso
Merche Bermúdez

OPERACIONES Y SISTEMAS
Directora de operaciones y sistemas:
Noemí Faraco

Administración:
Maica Espilez
Marc Terricabras

Directora financiera:
Maribel Valverde

Contabilidad:
Eva Olmedo

Director de logística:
Cristóbal Pino

Logística:
Carme Lleget
Toñi Gutiérrez
Josep Prat
Manuel Peña
Roger Mut
Oriol Saavedra
Jordi Boix
Francisca Gil
Cristian Guerra
Francisca Gutiérrez
David Martínez
Cristian Tejerina

Directora comercial:
Elena Cabrera

Comerciales:
Ximo Hernández
Eva Faraco
Àlex Trilles
Marina Cabrera

Director de merchandising:
Alberto Benavente

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Directora de marketing:
Paloma Jaga

Directora de comunicación:
Merche Bermúdez

Redactor:
Bruno Lorenzo

Impreso en España
DL B 25231-2018
ISBN: 978-84-17665-20-3
Fecha de edición: Noviembre 2018

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre este cómic y todas nuestras publicaciones en:
WWW.ECCCOMICS.COM
WWW.ECCEDICIONES.COM

Si deseas adquirir nuestros cómics y no los encuentras, puedes hacerlo en:
WWW.TIENDASCOSMIC.COM

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a comercial@eccediciones.com o llama al 93 252 20 28.

Síguenos en:
facebook.com/ECCEdiciones
twitter.com/eccediciones
instagram.com/eccediciones
ECCEdiciones
CanalECCEdiciones

Teníamos muchas ganas de decir esto: ¡*ECC Cómics* ya está aquí!

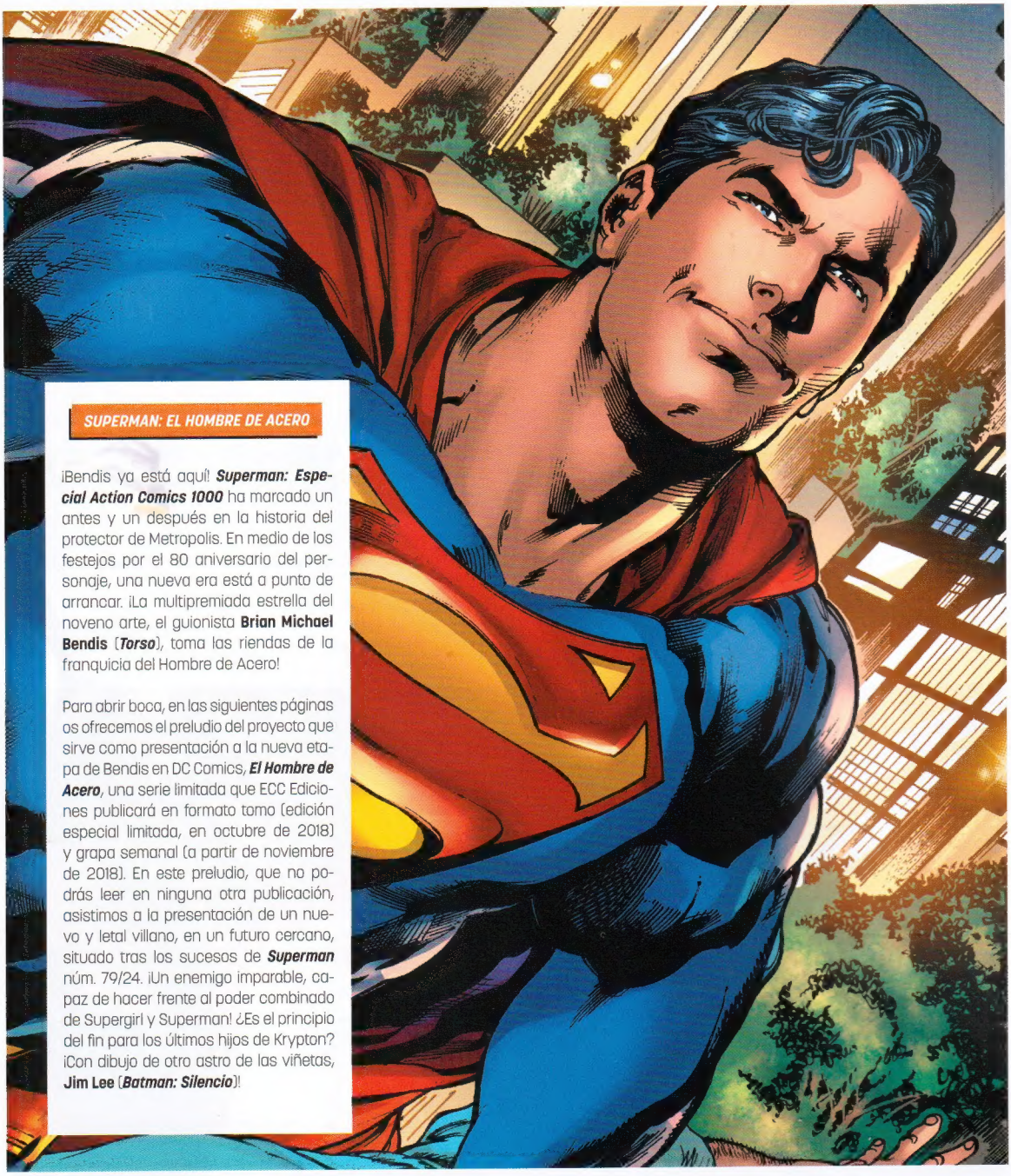
Desde ECC Ediciones llevamos muchos meses preparando este proyecto, con el que damos un paso más en nuestra forma de relacionarnos con los lectores. ***ECC Cómics*** es nuestra nueva publicación mensual, que podrás encontrar en tu librería favorita a un precio muy especial. ¡El complemento ideal de nuestra labor diaria en web y redes sociales!

Uno de los contenidos estrella de ***ECC Cómics*** es la inclusión, en cada nueva entrega, de un cómic exclusivo, que no se publicará en ningún otro lugar. Estos cómics, seleccionados con especial mimo por el equipo editorial, realizados por los mejores autores de la industria, pueden ser precuelas, epílogos, complementos de obras en curso o de próxima aparición, o extractos de obras que no se van a incorporar en su totalidad a nuestro plan editorial. ¡Incluso estamos estudiando la posibilidad de serializar algún título en el futuro! Por ejemplo, en estos primeros números de ***ECC Cómics*** encontrarás los preludios de dos de las historias más esperadas del año, los eventos semanales ***Liga de la Justicia: Sin justicia*** y ***El Hombre de Acero***, que supone el debut del guionista estrella **Brian Michael Bendis** (***Torso***) en la franquicia de Superman. ¡Dos lanzamientos que prometen cambiar para siempre a los iconos del Universo DC!

Estos cómics exclusivos serán el núcleo de ***ECC Cómics***, pero, como puedes comprobar en las siguientes páginas, tenemos muchas más secciones. Entrevistas con los autores del momento y con grandes leyendas del noveno arte, artículos, concursos... ¡y esto es solo el principio! ***ECC Cómics*** crecerá poco a poco, con más sorpresas.

¿Te animas a acompañarnos? Te prometemos que merecerá la pena la espera entre número y número. ¡A disfrutar de ***ECC Cómics***!

Bruno Lorenzo
Prensa y comunicación



SUPERMAN: EL HOMBRE DE ACERO

¡Bendis ya está aquí! ***Superman: Especial Action Comics 1000*** ha marcado un antes y un después en la historia del protector de Metropolis. En medio de los festejos por el 80 aniversario del personaje, una nueva era está a punto de arrancar. ¡La multipremiada estrella del noveno arte, el guionista **Brian Michael Bendis** (***Torso***), toma las riendas de la franquicia del Hombre de Acero!

Para abrir boca, en las siguientes páginas os ofrecemos el preludio del proyecto que sirve como presentación a la nueva etapa de Bendis en DC Comics, ***El Hombre de Acero***, una serie limitada que ECC Ediciones publicará en formato tomo (edición especial limitada, en octubre de 2018) y grapa semanal (a partir de noviembre de 2018). En este preludio, que no podrás leer en ninguna otra publicación, asistimos a la presentación de un nuevo y letal villano, en un futuro cercano, situado tras los sucesos de ***Superman*** núm. 79/24. ¡Un enemigo imparable, capaz de hacer frente al poder combinado de Supergirl y Superman! ¿Es el principio del fin para los últimos hijos de Krypton? ¡Con dibujo de otro astro de las viñetas, **Jim Lee** (***Batman: Silencio***)!

SUPERMAN: EL HOMBRE DE ACERO
EDICIÓN ESPECIAL LIMITADA
Cartoné con portada acolchada
152 págs. / 19,95 €

Guion: **Brian Michael Bendis**

Dibujo: **Ivan Reis, Jason Fabok, Evan "Doc" Shaner, Steve Rude, Ryan Sook, Kevin Maguire, Adam Hughes.**

Incluye póster desplegable con las seis portadas y un *ticket* regalo canjeable por ***Superman*** núm. 1, la primera entrega de la nueva serie regular de Superman guionizada por Brian Michael Bendis.

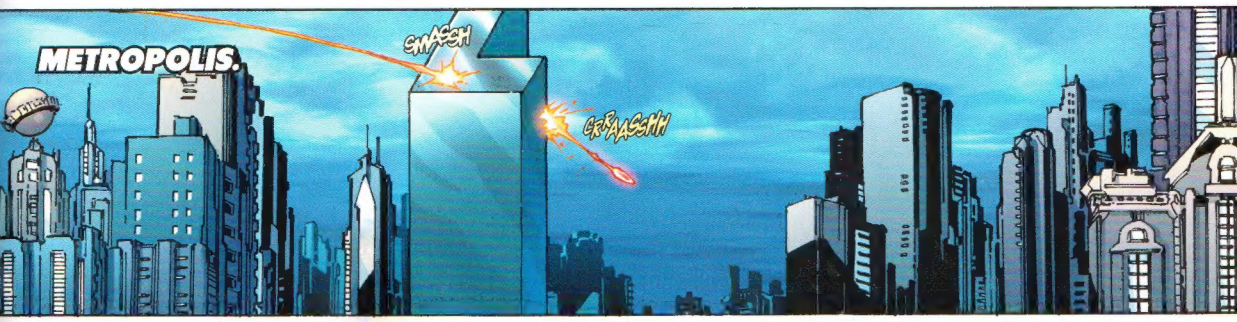
SUPERMAN: EL HOMBRE DE ACERO
NÚMS. 1-6
Grapa semanal / 24 págs. / 1,95 €

Guion: **Brian Michael Bendis**

Dibujo: **Ivan Reis, Jason Fabok, Evan "Doc" Shaner, Steve Rude, Ryan Sook, Kevin Maguire, Adam Hughes.**

Disfruta de la llegada de Brian Michael Bendis al Universo DC con esta miniserie de seis números en la que descubriremos que el pasado de Superman no era el que pensábamos.

MAÑANA.
LA VERDAD
BRIAN MICHAEL BENDIS / GUION
JIM LEE / DIBUJO
SCOTT WILLIAMS / TINTA
ALEX SINCLAIR / COLOR
SUPERMAN CREADO POR JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER. SUPERBOY CREADO POR JERRY SIEGEL.
SUPERGIRL BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER.
PUBLICADOS MEDIANTE ACUERDO CON LA FAMILIA DE JERRY SIEGEL.


METROPOLIS.
SMASH
CRAASSHH

¡SANTO...!
BOOM

¡¡UAU!!
CRAASHH
¿ES...?
SCCREEEEEE
SALSA HEIN
CARLA
STAR
Kaptain's

SWOOSH

¡DIOS MÍO!
ES ÉL. ES ÉL DE VERDAD.
LLEVO CINCO AÑOS VIVIENDO AQUÍ Y NI LE HABÍA VISTO PASAR VOLANDO.
¡ACABA DE DESTROZARME EL LOCAL!
¡ESTÁS ASEGURADA, LAURA!

¿QUÉ LE HA SUCEDIDO?
ALGO ASÍ LE PASÓ A MI PRIMO CON TORNADO ROJO.

PERO ESTABA TAN EMOCIONADO CON TORNADO QUE NI SIQUIERA VIO LO QUE VENÍA DETRÁS, QUE SE ESTRELLÓ Y LE DESTROZÓ EL...
OH OH...
SÍ.

¿QUÉ ES ESO?
BOOM
EH...
SÍ.
LLEVÉMOSLE TRAS EL MOSTRADOR.
HUM, ¿¿DISCULPE?? ¿¡SR. SUPERMAN!?
¡¡SÍ QUE PESA!!

¡¡KRYPTONIANO!!
PESA MUCHO.
¿TÚ CREES?
VUELVE A LLEVAR EL CALZÓN ROJO.
YA LO HE VISTO.
¿POR QUÉ?

¡¡KRYPTONIANO!!
PUEDES LIBRAR A ESTOS TERRÍCOLAS DE LOS DAÑOS COLATER...
WHAM
BOOM
BOOM
BOOM
BOOM

¡HE DICHO QUE LUEGO ME OCUPARÉ DE TI!
SHAZAM

PLANET

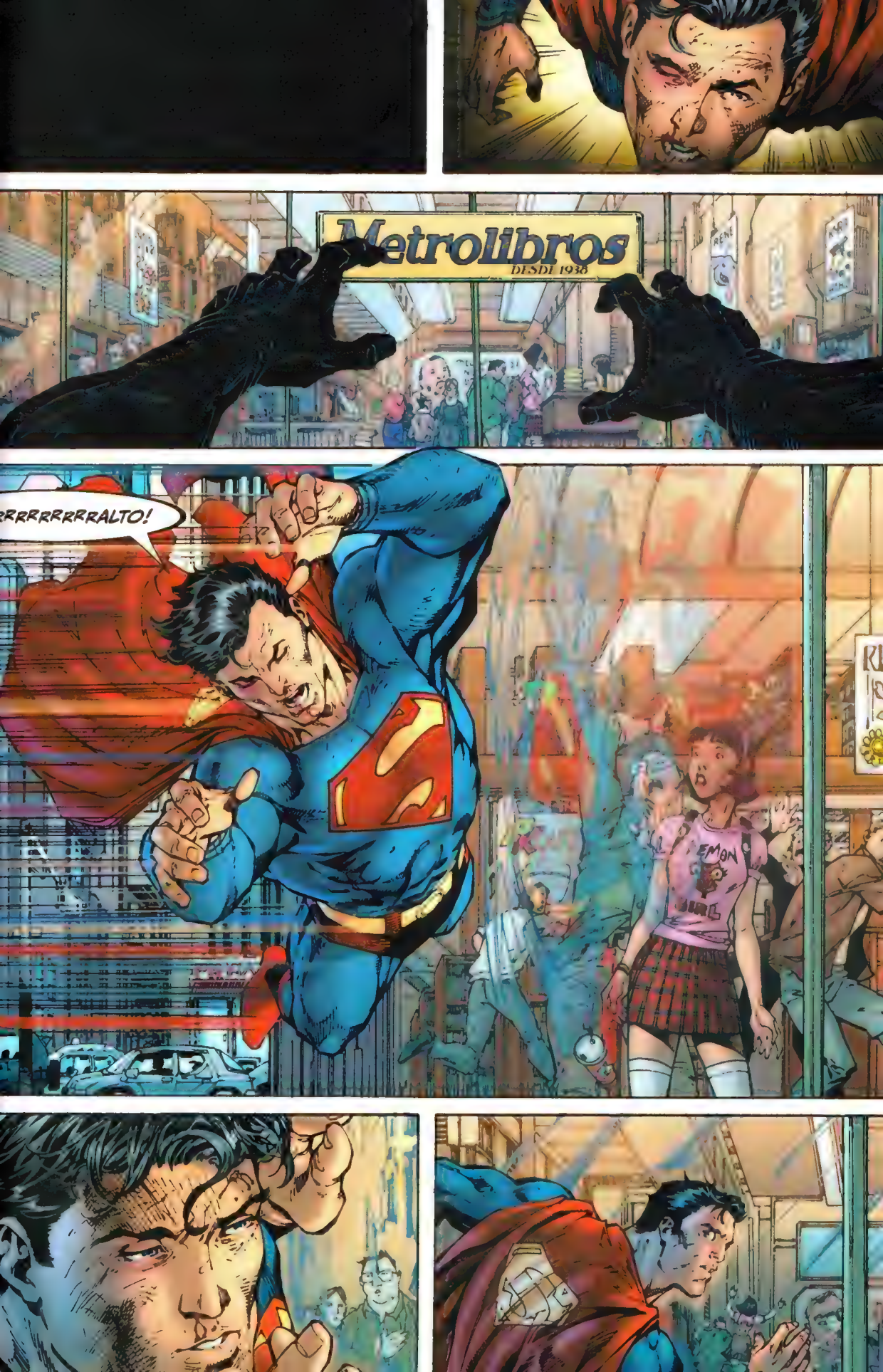
NO PARECE SUPERMAN CUANDO VA SIN EL CALZÓN.
SHH... TE VA A OÍR.
YO NO PASO DE SUS OJOS.
¿DICIENDO QUE ME GUSTAN SUS OJOS? TAMPOCO ME PARECERÍA MAL.
SIN EL CALZÓN ES... ¡NO ES ÉL!

¡AQUÍ MAGGIE SAWYER, CAPITANA DE LA MSCU*!
¡TENEMOS UN 161 EN CURSO! ¡ENVÍEN REFUERZOS!
TODAS LAS UNIDADES DISPONIBLES.
ESTA NO ES VUESTRA LUCHA, TERRÍCOLAS.
*UNIDAD DE DELITOS ESPECIALES DE METRÓPOLIS.

PSHCHOO
PSHCHOO
PSHCHOO
PSHCHOO

¡CIELO...!
¡AGH!
¡¡SUPERMAN!!
¿ESPERANZA?
CREO QUE DIJERON QUE SIGNIFICABA ES... ¡OH!
PERO YA HA ESTADO AQUÍ BASTANTE TIEMPO PARA HABERSE DADO CUENTA DE QUE NADIE MÁS LLEVA LOS...
LAMENTO EL ESTROPICIO.
GRACIAS POR HABERME PROTEGIDO...
PÓNGANSE A CUBIERTO, ¿QUIEREN?
MMM...
LO SIENTO...
¡...NO HE OÍDO CÓMO TE LLAMAS!

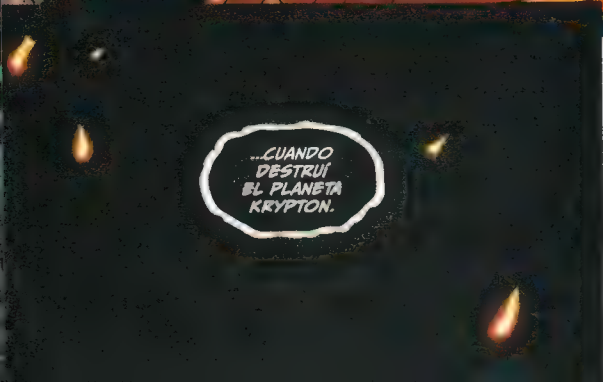
CONOZCO ESA TÁCTICA, KRYPTONIANO.
EN ESTE IDIOMA, CREO QUE LA DENOMINAN... "ESCAQUEARSE".
¡¡TÚ HAS EMPEZADO ESTA LUCHA, SIENTO QUE NO VAYA COMO ESPERABAS!!
ESTO NO ES UNA LUCHA...
BOOM

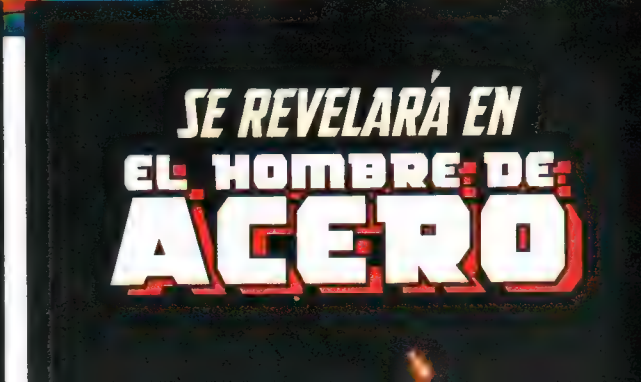

Metrolibros
DESDE 1938
RRRRRRRRRALTO!

¡¡...ES UNA PURGA!!
ESTA BATALLA HA SIDO MUCHO MÁS DESAFIANTE DE LO QUE ANTICIPABA.
DECÍAN QUE LA ESTRELLA AMARILLA DE ESTE SISTEMA OS HABÍA PROPORCIONADO PODERES, A TU HERMANA-PRIMA Y A TI.
HABRÁ SIDO POR EL TIEMPO QUE HABÉIS PASADO EN ESTE MUNDO TOSCO Y BÁRBARO.
PERO HABÉIS LUCHADO CON MÁS NOBLEZA DE LA QUE CREÍA CAPACES A LOS DE VUESTRA CALAÑA.
¿QUIÉN ERES?

SOY ROGOL ZAAR.
PURGUÉ LA GALAXIA DE LA EPIDEMIA KRYPTONIANA.
FSHAAMMM
Y ESTOY AQUÍ...
¡...PARA TERMINAR DE HACERLO!

VUESTRO LINAJE DEBE PERECER.
DE UNA VEZ POR TODAS.
HA LLEGADO LA HORA... LA ENFERMEDAD QUE SOIS LOS KRYPTONIANOS LLEGA HOY A SU FIN.
TAL COMO LE PROMETÍ A JOR-EL...
¡GYAARGH!


...CUANDO DESTRUÍ EL PLANETA KRYPTON.


SE REVELARÁ EN
EL HOMBRE DE ACERO

¡SUPERMAN ALZA EL VUELO DE NUEVO DE LA MANO DE BRIAN M. BENDIS!
¡NÚMERO 1 A LA VENTA EN DICIEMBRE DE 2018!
DC
ECC

DE ROSAS Y MÁSCARAS

En mayo de 2012, en el seno del 30.º Salón del Cómic de Barcelona, tuvo lugar una interesante mesa redonda. Bajo el título "El cómic frente al sistema", se reunió a los autores Alfons López, Marcos Prior y David Lloyd para hablar del noveno arte como medio para la denuncia de los abusos del poder. Durante esa charla se trataron temas muy variados, entre ellos, el origen del célebre cómic que Alan Moore y David Lloyd iniciaron a principios de los ochenta y que supuso un antes y un después en las carreras de ambos.

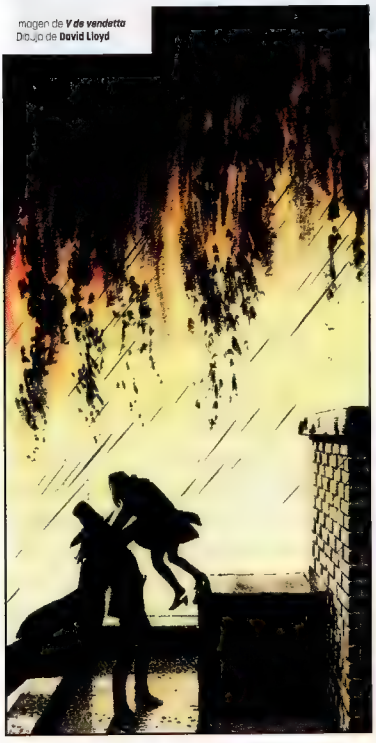
de **Iván Galiano**

Durante el evento, **Marcos Prior** –autor de cómics de reflexión sociológica como *Necrópolis* o *Gran Hotel Abismo* y conocedor del peso de la industria del cine como difusora de ideas– comentó que ***V de vendetta*** llegó a un público mayor gracias a la adaptación cinematográfica producida por las **Hermanas Wachowski** y dirigida por **James McTeigue**. **David Lloyd**, sin negar la afirmación de Prior, pero visiblemente contrariado, expuso que la obra ya tuvo un impacto mayor de lo habitual en el medio que la vio nacer, en comparación con publicaciones similares. Añadió que el cómic se reeditaba desde los noventa y se había publicado por todo el mundo. Prior insistió: aceptaba la importancia del personaje creado por los dos autores británicos como icono encarnador de ideas y valores poniéndolo a la altura de otros como *El Eternauta* de **Héctor Germán Oesterheld** y **Francisco Solano López**, pero, en su opinión, la repercusión a nivel global era deudora de la producción cinematográfica. No creo que Prior hubiera lanzado ningún desafío con sus afirmaciones, pero Lloyd recogió un ficti-

cio guante cuando contestó. Afirmó que el cómic había tenido un impacto significativo en el público que lo había leído. Por sus encuentros con muchos lectores, la obra parecía haber expresado ideas necesarias, había impactado contando vivencias que ya se habían dado. Según las palabras del dibujante, ninguna obra anterior o posterior en la que hubiera trabajado había tenido ese efecto. Era relevante tanto a nivel político como a nivel personal.

En realidad, tanto Prior como Lloyd tenían razón, pero hablaban de cosas distintas. Mientras que Prior hablaba de cantidad y de amplitud, Lloyd hablaba de calidad y de profundidad. El cine había permitido llevar la historia a más gente, sí, pero el mérito de cómo había calado estaba en las páginas del cómic. Hasta el punto de que seguramente ***V de vendetta*** pueda considerarse una de esas obras que son punta de lanza a la hora de captar nuevos lectores de cómic.

Sin que necesariamente sea la primera obra que haya leído alguien, sí que puede ser la obra que haga que un lector esporádico o casual descubra el potencial del medio para transmitir historias. O ideas. Por esta razón, nunca está de más revisitar el origen de esta obra maestra y analizar los elementos que explican su éxito.



magen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

LA GÉNESIS

El origen de ***V de vendetta*** lo cuenta mejor **Alan Moore** que el que escribe estas palabras en *Tras la sonrisa pintada*, un texto que ha acompañado a multitud de ediciones de la obra y que explica con detalle cómo fue el diálogo creativo entre los autores y las decisiones que se tomaron para llevar a cabo la obra. Moore cuenta que en ese artículo trata de responder a la inocente e importantísima pregunta de "¿de dónde sacamos las ideas?". Lo que trataremos de explicar aquí –unas cuatro décadas después– es por qué fueron y siguen siendo las mejores decisiones posibles

Pongamos un poco de contexto. En el momento de recibir el encargo que acabaría convirtiéndose en ***V de vendetta***, ambos autores se encontraban trabajando para varias revistas de cómic británicas. Moore, a principios de los ochenta, tras una primera etapa de publicar en fanzines –en la que ya desarrolló una idea para un personaje llamado "The Doll" que luchaba contra un estado opresor–, aceptaba encargos para las revistas *2000 AD* y *Doctor Who Monthly*. En aquella etapa, muy a su pesar, solo había podido escribir historias para cómics de cuatro o cinco páginas. Más adelante confesaría que el período que pasó escribiendo esas breves historietas resultó ser el mejor entrenamiento posible para lo que vino después: al fin y al cabo, un viaje largo siempre se puede desglosar en etapas cortas. En cualquier caso, nada deseaba más el escritor británico que ponerse a trabajar en una serie. Por su parte, Lloyd, tras unos inicios como ilustrador en publicidad, había trabajado con solvencia para Marvel UK. Uno de sus trabajos inmediatamente anteriores a la obra que nos ocupa fue *Night Raven*, un justiciero *pulp* creado por los editores **Dez Skinn** y **Richard Burton**. Con guiones de **Steve Parkhouse**, la obra ganó un premio Eagle, y en ella podría verse cierta asociación con V en tanto que enmascarado nocturno. Dez Skinn contactó con Lloyd para que empezara una serie en *Warrior*, una nueva revista de cómic de fantasía y ciencia ficción. La serie se publicaría junto con otras como *Laser Eraser and Alex Pressbutton* o *Marvelman* (posteriormente, *Miracleman*). Lloyd recomendó a Moore como guionista: ambos habían trabajado con anterioridad en un par de tiras para *Doctor Who Monthly*. Skinn quería un *thriller noir* detectivesco ambientado en los años treinta, un poco al estilo de *Night Raven*. Y se pusieron manos a la obra.

Así que, por un lado, tenemos a un guionista anotando febrilmente referencias y conceptos como inspiración. El trabajo de lluvia y asociación de ideas de Moore fue muy extenso. Esto, muy posiblemente, fue en favor de que la serie y su protagonista acabaran desarrollando un carácter y personalidad únicos. Cuando la influencia creativa viene de una o dos referencias muy específicas, existe el riesgo de la burda copia. Cuando la nube de referencias es amplia, el resultado es algo que es todas esas referencias y ninguna al mismo tiempo. De esta forma, en V hay algo de Robin Hood, pero también del Conde de Montecristo. Habla tanto con la voz de **Vincent Price** como con la de **David Bowie**. Combate a sus enemigos como Night Raven, Batman o la Sombra. La historia tiene momentos ambientales que recuerdan a *Un mundo feliz*, *1984* o *Fahrenheit 451*, pero también guarda alguno de sus mensajes. Y hay ecos de **Thomas Disch** tanto como de **Thomas Pynchon**. La *gestalt* de todo eso propiciaba algo nuevo, pero familiar

Por otro lado tenemos a un dibujante cuyas influencias gráficas son muy variadas, pero tampoco están del todo desconectadas. En pintura, **Turner**, **Rembrandt** y **Millais**. En tira de prensa, **Geoff Campion**, **Ron Embleton** y **John Burns**. En cómic de superhéroes, **Steve Ditko** y **Jack Kirby**. También directores de cine y televisión como **Don Medford**, **Don Siegel**, **Alfred Hitchcock**, **Boris Sagal** o **Terence Fisher**. Y escritores de estilos y géneros tan diferentes como **H.P Lovecraft**, **Richard Matheson**, **Raymond Chandler**, **Robert Bloch** o **Robert Sheckley**. Y por supuesto, tenemos el contexto sociopolítico del Reino Unido cuando los autores empezaron a trabajar en la obra: el partido

conservador de **Margaret Thatcher** llevaba dos años en el poder. Thatcher logró minar el poder de los sindicatos, destruyó la industria manufacturera, lo cual elevó el desempleo, y favoreció políticas que discriminaban la homosexualidad. Además, a finales de los setenta también se había dado un alarmante auge del National Front, el partido político de extrema derecha marcadamente racista que buscaba directamente la criminalización de la homosexualidad. El cuadro era bastante gris.

Imagen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

EL FUTURO ES PASADO

El dónde y el cuándo de la historia resultaron capitales a la hora de conseguir ese aire de fábula atemporal. El futurismo *noir* era un subgénero en pañales en el cómic de ciencia ficción del momento. Sí que se había abundado en la ambientación distópica como forma de romper con la vieja visión del mañana utópico en el que tecnología y naturaleza convivían en armonía. Revistas como *2000 AD* o *Warrior* apostaban por futuros más oscuros. La acción y la aventura seguían ahí, pero se dejaba caer un mensaje crítico sobre hacia dónde estaba yendo realmente la humanidad.

En las brumas primigenias de lo que iba a ser la serie, se descartó rápidamente la ambientación en los años treinta a petición de Lloyd, que quería evitar un pesado trabajo de documentación. Moore propuso entonces trasladar la acción al futuro, a 1997; y se mantuvo cierta estética retro, donde Lloyd podía trabajar con su *chiaroscuro* y mantener el tono visual de relato *noir*. Que el futuro remitiera visualmente al pasado lanzaba un mensaje poderoso al lector. Los supuestos avances de la humanidad no garantizaban un progreso ético porque sí. La historia nos podía llevar a retrocesos. Las lecciones aprendidas se olvidaban. Y que el fascismo fuera vencido en la Segunda Guerra Mundial no garantizaba que no pudiera volver. Así, los autores vistieron el imaginario Reino Unido de finales de los noventa con unas formas y arquitecturas sobrias y desangeladas, muy diferentes de las luces de neón y los coches voladores prometidos.

En ese sentido, la ucronía proyectada fue pionera, al menos en el mundo del cómic. Precedentes de este futurismo *noir* pesimista y/o distópico podríamos encontrarlos, sí, en el cine, en obras como *Alphaville* (**Jean Luc Godard**, 1965), que voluntariamente también trataba de alejarse de las visiones del futuro más luminosas y exóticas. Otras similares que temáticamente también apuntaron a la distopía, a las conspiraciones gubernamentales y al futurismo entrelazado con el género negro serían *Las dos caras del miedo* (**Lamont Johnson**, 1972) y *Cuando el destino nos alcance* (**Richard Fleischer**, 1974).

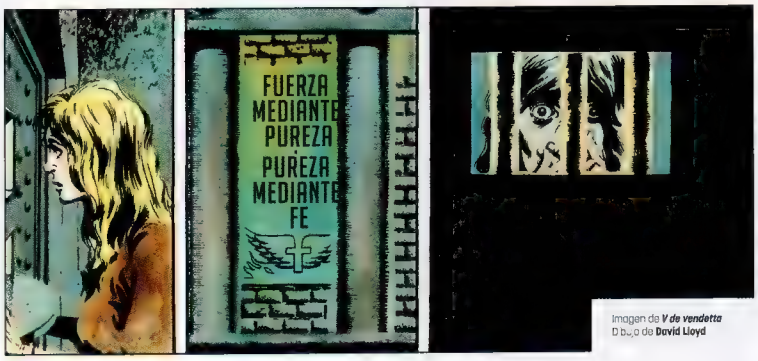


Imagen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

En cómic, el gran hito de la ciencia ficción cruzada con el relato de detective en horas bajas nos lo traería **Moebius**, con *The Long Tomorrow* (1987), cómic considerado uno de los más influyentes en la imaginería de ciencia ficción. Cabe no olvidar tampoco *Custer* (1985) de **Carlos Trillo** y **Jordi Bernet**, que se adelantaban 30 años al fenómeno de los *realities* y la venta de la vida privada de las personas. En él se nos hablaba de la soledad del ser humano, pero también de manipulaciones televisivas, de la invasión del espacio privado; y lo hacían desde la atmósfera y la estética de años treinta que tan bien había dibujado Jordi Bernet en *Torpedo 1936*. Sin embargo, Moore y Lloyd llegaron antes: entendieron que el lector entendería –o temería– mejor un futuro gris y represor si, en vez de recurrir a elementos visuales de fantaciencia, acudían a una representación del pasado más sobria y cotidiana. Gabardinas, calles estrechas, rejas, paredes de ladrillo y una noche que parece no terminar nunca.

UN ROSTRO COMO MÁSCARA

Con todo y con eso, lo que puso todos los engranajes de la obra en movimiento fue la decisión de que su protagonista encarnase visualmente a **Guy Fawkes**, el revolucionario del siglo XVI que intentó fallidamente hacer estallar el Parlamento y asesinar al rey Jacobo I en la Conspiración de la Pólvora. Esta idea surgió de Lloyd: no es raro que el dibujante sea el que mejor pueda entender lo que funciona visualmente en un cómic, en la dupla autoral. El conspirador canalizaba la indignación contra la clase política más

Imagen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

autoritaria, pero también aportaba un componente de diseño interesante.

Que la máscara fuera la cara de un hombre implicaba el uso de una simbología casi inédita en un cómic de las características de ***V de vendetta***. El concepto de partida era el héroe –o superhéroe– *pulp* enmascarado, que era lo que iba a ser el tebeo según la propuesta del editor. Los cánones mandaban que el embozado justiciero encarnase en su vestimenta –y especialmente en su máscara– algún tótem o símbolo que transmitiera sensaciones. Arañas, murciélagos o cuervos representaban lo siniestro, la vigilancia del depredador sigiloso y nocturno. Al enmascarar a V con la cara de un hombre.... ¿qué representaba? ¿Qué ideas había detrás? Moore y Lloyd literalmente consiguieron que V encarnase una idea. El "rostro" –la máscara– que veíamos no era el suyo, y el rostro tras la máscara era un misterio. Al mismo tiempo, usar un rostro humano aspiraba a transmitir que el ser humano, la cultura humana, en el mundo en el que transcurre la historia, era algo *underground*, clandestino. Y esto lo vemos también en la guarida del protagonista, su "batcueva", conocida como "la Galería en la Sombra". Si los trofeos, equipos y demás parafernalia que residían en las guaridas de personajes como Superman o Batman los caracterizaban, recordemos que en la de V se almacenaba toda la cultura erradicada por el fascismo: los libros, las películas, la música.

De esta forma se conseguía efectivamente infundir una sensación de compromiso en el lector. El protagonista principal luchaba contra las injusticias de un *statu quo* totalitario y opresor con un rostro humano, como el del lector. En la obra existe un momento en el que se produce una toma de conciencia y un traspaso de la responsabilidad del cambio social, al entender la profundidad del viaje y las motivaciones del protagonista. Y se produce delante de un espejo, frente al lector, un hecho interpretable como una ruptura de la cuarta pared. Tú eres V. Todos somos V. Un mensaje transmitido con mucha sutileza, simetría y elegancia en el cómic y, por desgracia, más bastamente en la adaptación cinematográfica.

También hay que considerar el gesto sonriente como un icono dentro del icono. Precisamente Alan Moore se ha recreado en la trascendencia de la sonrisa como símbolo en ***Watchmen*** así como ha explorado la perversión del humor en ***La broma asesina***. Moore rompió con el significado obvio de complacencia, conformismo o mera alegría. La sonrisa dibujada en la máscara de V conectaba con un plano de misterio u ocultación de las intenciones –cuyo referente popular en materia de iconografía visual es sin duda *La Gioconda* de **Leonardo Da Vinci**– o de anarquía y locura –la ya mencionada archinémesis del justiciero de Gotham–.

UNA LITERATURA QUE SURGIÓ DEL SILENCIO

En el reconocimiento a las obras de Moore como grandes obras, se suele dejar en segundo plano a los dibujantes; algo que sucede con casi todos los guionistas célebres. "***From Hell***, de Alan Moore." "***Promethea***, de Alan Moore." "***Watchmen***, de Alan Moore." Todas esas obras tienen su magia única gracias a los estilos de sus respectivos artistas. Aquí ya hemos visto cómo el diseño visual del personaje, con todo el potencial simbólico que arrastraba, se lo debemos a Lloyd. Pero el dibujante también fue responsable de establecer unas coordenadas muy específicas que condicionaron la narrativa del tebeo: quería prescindir tanto de los globos de pensamiento –adelantándose a una tónica más moderna de *comic-book*– como de los efectos de sonido. Lloyd quería liberarse de los elementos más "de cómic" para acercar la experiencia de leer una historieta a la del cine o la televisión. Buscaba atraer a un público no lector de cómics y puede que hacerlo así contribuyera al ya mencionado fenómeno de punta de lanza de la obra.

Moore encajó con cierto terror esas condiciones: sentía que la exploración literaria del desarrollo íntimo de los personajes podría quedar capada. Era irónico que una obra que criticaba la represión y defendía la libertad de expresión limitara los recursos expresivos del guionista. Pero irónicamente también, establecer unos límites supuso una explosión creativa. El de Northampton abordó los nuevos parámetros como un desafío. Algo que podríamos aventurar que es lo que ha hecho Moore siempre con cada nuevo cómic.

Al no poder tirar de los recursos clásicos, exploró otros nuevos. Y así nacen capítulos como el preludio de "Este vicioso cabaret", en el que, a través de la interpretación de una partitura –que aparece en página–, se permite retratar a la sociedad del Londres en el que sucede la historia y darle un buen repaso crítico. O la escena de "El velo" en la que los únicos diálogos que acompañan a la acción son los de un rancio serial de aventuras televisivo. O las increíbles escenas de tensión silenciosa dignas de una película de Hitchcock. Las secuencias de Lloyd proyectaban sonidos en la mente del lector: unos pasos en lontananza, el ruido del martillo de un revólver o una explosión atronadora.

Hay numerosos ejemplos que demuestran que los recursos literarios de Moore no eran escasos. El guionista empleó formas textuales muy diferentes para contar lo que dio cuerpo y alma al origen de V, ya que tanta importancia tenía el frío diario médico de la Doctora Delia como el cálido diario esperanzador de Valerie Page. Sus palabras eran respectivamente el testimonio de un calvario y de una liberación, y ayudan al lector a entender al personaje.

Se dice que la obra tiene una estructura clásica de introducción, nudo y desenlace. Y es cierto. Se presenta el mundo y al personaje protagonista en la introducción; se desvela el misterio del origen y las motivaciones de este y se produce una catarsis en otros personajes durante el nudo; y, finalmente, el desenlace resuelve el conflicto final entre los dos antagonistas, el justiciero clandestino contra el estado fascista. Pero, entretejida en ese proceso, hay una compleja red de relatos que nos muestran que la historia no es solo la de V, sino la del coro de personajes que viven en esa sociedad, ya sea como opresores u oprimidos. No muchas veces se comenta cómo Moore destacó a los personajes femeninos en ***V de vendetta***. Evey es los ojos del lector durante toda la historia. Valerie Page es la luz en la oscuridad. Y la tragedia de Rose es quizás el relato más triste y realista; quizás por eso borrado completamente de la película pese a que Moore le dio un protagonismo capital hacia el clímax del cómic. Con la historia de estas tres mujeres, el retrato de la opresión es más fehaciente. Y a las tres, en el desarrollo de la historia, el guionista las empodera de tres formas diferentes.

DESPUÉS DE *V*

La serie se vio interrumpida en 1985 con el cierre de *Warrior*. No se vería completada hasta 1988; DC Comics reeditó los números ya publicados y los restantes en una miniserie de 10 números. Y lo hicieron a color. De este último hecho, cabría señalar el trabajo de **Steve Whitaker** y **Siobhan Dodds**. *A priori* seguramente parecía descabellado añadir color al blanco y negro original que casaba perfectamente con el tono de fábula *noir*. Sin embargo, en mi opinión, Whitaker y Dodds acertaron completamente con la paleta elegida. Los colores fríos y los tonos pastel apagados y crepusculares insuflan esa sensación de vivir en un mundo deprimido y vacío.

Decir que las vidas de los autores no serían las mismas tras la finalización de la obra, pese a ser un cliché cansino, sería verdad; si bien los casos de dibujante y guionista no serían los mismos. David Lloyd continuó su carrera creando obras en líneas temáticas y estilos parecidos. De entre sus obras más interesantes podríamos destacar tres: *Materia oscura*, un recopilatorio de historias de terror cortas al estilo de revistas como *Creepy*, dibujadas entre 1985 y 2004 en colaboración con varios autores; *Kickback*, una intriga sobre corrupción policial con una reflexión sobre la extensión de la corrupción y la implicación de cada individuo en ella; y *The Territory*, con **Jamie Delano**, inédita en España, un *pulp* de horror y ciencia ficción que, de nuevo, ahonda en la cuestión de la ética y la moralidad del ser humano. En cualquier caso, todas sus obras posteriores viven a la sombra de la que hizo con Alan Moore, algo de lo que Lloyd es consciente y acepta con naturalidad.

Respecto a Moore, podría decirse que ***V de vendetta*** sería la primera de sus grandes obras, no siendo estas pocas. Si bien otros títulos como *Miracleman*, sus etapas en *Capitán Britania* y ***La Cosa del Pantano*** y la mismísima ***Watchmen*** fueron terminadas antes, ***V de vendetta*** fue la primera en iniciarse. Espoloneó al guionista en formas narrativas diversas y le fogueó en términos de planificación y serialización. Se podría decir que encendió la chispa que revolucionaría la creatividad y el talento del autor británico. Además, en la obra, se podrían intuir temas y recursos que desarrollaría más adelante. Por ejemplo, las historias dentro de las historias, uno de los recursos narrativos favoritos de Moore, nos las encontramos aquí como nos las encontraremos en ***Watchmen***. Un personaje lee un libro, un diario, un cómic, y luego nosotros leemos ese libro, diario o cómic. También la simbología elemental que veríamos en ***Promethea*** la detectamos en las diferentes catarsis que viven V (fuego, voluntad, destrucción) o Evey (agua, emoción, cambio). Y quizás también hay un poco de la poesía y el terror que veríamos en ***La Cosa del Pantano***.

CRITICISMOS Y REACCIONES

Ni que decir tiene que ***V de vendetta*** ha sido alabada por todo el mundo, pero también ha encontrado sus críticos. Los críticos, en realidad, no serían un problema; son completamente necesarios. No lo son tanto quizás los que han tomado ciertos aspectos de la obra y los han descontextualizado para cargar contra la misma o para acusar a los autores de fomentar ideas peligrosas, especialmente a la sazón de haber convertido en héroe a una figura histórica señalada como un traidor a su país.

Por ejemplo, los críticos más demagógicos han definido a Guy Fawkes como un ultracatólico. Efectivamente, era católico. Pero no sé hasta qué punto llamar "ultracatólico" a un católico del siglo XVI es como decir que el agua moja mucho. Radicalizar a Fawkes a través de caracterizarlo como un extremista religioso re-

Imagen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

Imagen de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

sulta ridículo, especialmente si giramos la mirada a cómo se convirtió en tradición festiva la quema de muñecos con su efigie en piras. Precisamente resulta un (otro) golpe de genialidad de los autores decidir que V surgiera de entre unas llamas tras su catarsis liberadora.

También se han querido exceder las simpatías de los autores con el anarquismo y se ha querido ver la representación de la dictadura fascista en la obra como una alegoría del gobierno conservador de Margaret Thatcher. Seguramente los autores no le guardan ninguna simpatía a la antigua primera ministra, y habrán criticado sus políticas. Sin embargo, también han constatado –en la charla que se menciona en la introducción de este artículo, sin ir más lejos– que el mensaje antifascista de la obra sale de la preocupación por el auge del National Front. De todas formas, tampoco cabría olvidar que el conservadurismo thatcheriano absorbió los votos de esa extrema derecha cuando el National Front perdió arraigo en la ciudadanía.

Tanto Moore como Lloyd han insistido siempre en que la obra trata del enfrentamiento entre dos ideologías opuestas como lo son el fascismo y el anarquismo. Como ficción, si queremos extraerle un mensaje, sirve para alertar de los peligros del primero, de las formas y los mensajes bajo los que se oculta. Y nos cuenta que, en un contexto de dominio absoluto de este, con la sociedad controlada con medidas de represión o de atontamiento de los individuos, y con unas fuerzas policiales represoras de cualquier posible disidencia, la única forma de combate es desde la segunda, desde el anarquismo. Pero los propios autores no dejan de ser críticos con esta segunda forma ideológica. No ensalzan la anarquía como la forma que debería adoptar la sociedad ilustrada tras la derrota del fascismo. En todo caso, dejan una incertidumbre que permite reflexionar. Y para darse cuenta de esto, tan solo hay que leer el cómic hasta el final.

VIGENCIA EN EL SIGLO XXI

Si los autores crearon su obra con la intención de advertir sobre el auge de la extrema derecha, entonces ***V de vendetta*** es tan importante hoy como lo fue en su día. El crecimiento de partidos con agendas discriminatorias que van tomando poder en cámaras legislativas y consiguiendo un impacto en el público es notable en varios países europeos. También, en nuestro país se ha dado la aparición de grupos de acción social con lemas racistas u homófobos, cada vez con más visibilidad.

Los autores hablaron de todo eso hace más de 30 años. Y hablaron de las consecuencias de la llegada final al poder de estos grupos. ***V de vendetta***, aun con su calidad narrativa y literaria, jamás fue una sociofición de entretenimiento o evasión, sino de compromiso. Pero con la entrada en el nuevo milenio, se encuentra con dos dificultades para que, como obra, siga ayudando a la toma de conciencia. La primera de ellas es superar a la adaptación cinematográfica en popularidad. Con todo el éxito que pudo tener la película y que pudo servir para amplificar su mensaje, lo que parece que quedó en el público fue el aspecto *cool* de su diseño visual, la multitud de máscaras, la revolución guay. Su historia queda reducida y simplificada; se pierde el complejo mosaico en el que se nos muestra cómo un estado con políticas de ultraderecha destruye al ser humano. Es cierto que la película conserva y muy bien lo que en mi opinión es el corazón del cómic, la historia de Valerie Page. Pero no consigue que esta deje poso en el público, que parece preferir el embozo y la máscara de superhéroe, el icono visual fácilmente absorbible y regurgitable por el sistema sobre el alegre consumidor. El poder de la historia de Valerie se pierde y se olvida. Ojalá más rosas y menos máscaras. Por eso hay que volver al cómic cada cierto tiempo.

La segunda dificultad es contar la historia con el salto de tiempo respecto a un futuro, 1997, que supuestamente ya hemos dejado atrás, al menos en algunos aspectos que hacen que el tablero sociopolítico y el espacio sociocultural sean diferentes. Los nazis de entonces no siguen las mismas estrategias que los neonazis de ahora aunque su base ideológica sea la misma. Los medios de comunicación suavizan el lenguaje y las posiciones de la ultraderecha. La inmediatez de las noticias, la duda de su autenticidad y el uso de la posverdad como herramienta de manipulación cambian totalmente las reglas del juego. Los nuevos retratos del fascismo actual en cómic tendrán que tener los ojos más abiertos que nunca; pero podrán inspirarse en ***V de vendetta***, sin lugar a dudas. Aun con el paso del tiempo, sigue siendo necesario su mensaje esencial. --[IG]

Entrevista a **DAVID LLOYD**

"***V de vendetta*** salió tan bien porque podíamos pensar, experimentar y planear más."

Durante la pasada edición del Salón del Cómic de Barcelona, tuvimos ocasión de charlar con uno de los autores invitados a nuestro stand: David Lloyd (Enfield, Reino Unido, 1950), todo un referente de la historieta británica. A lo largo de la conversación, comentamos la génesis de un clásico de la talla de *V de vendetta*, su aportación al sello Vertigo y proyectos personales como *Kickback* y la plataforma de cómic digital *Aces Weekly*. A continuación, os ofrecemos la transcripción de dicha charla.

de **David Fernández**

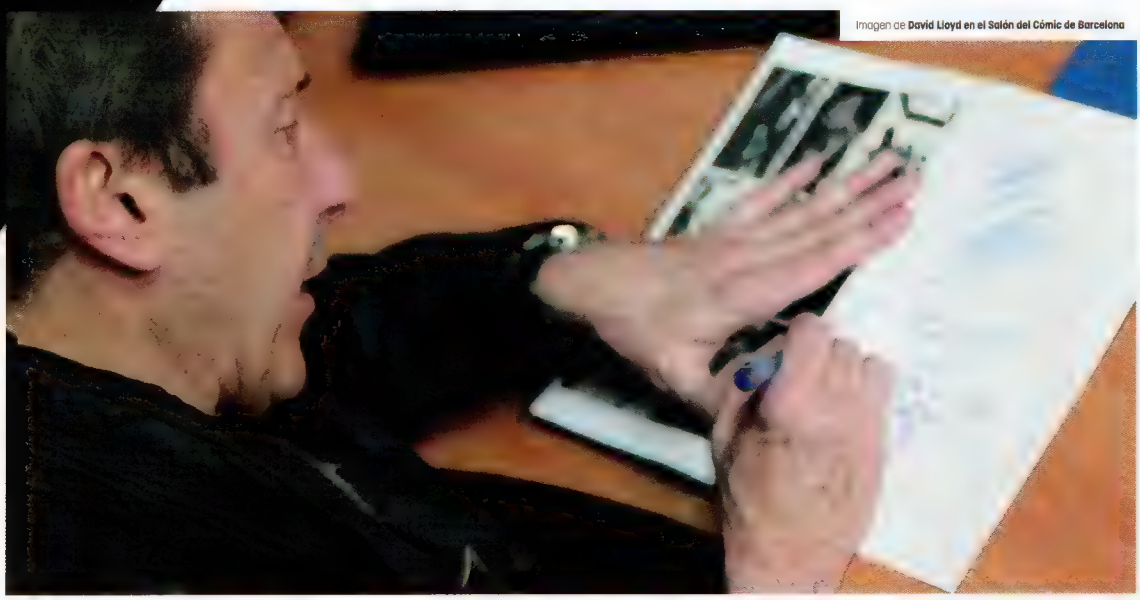


Imagen de **David Lloyd en el Salón del Cómic de Barcelona**

Uno de los primeros títulos con los que logró destacar en el panorama de la historieta británica fue *Night Raven* (Marvel UK). Pero cuando el editor Dez Skinn fundó la cabecera *Warrior*, surgió la oportunidad de desarrollar *V de vendetta* junto a Alan Moore, con quien ya había coincidido en una historia colectiva de *Doctor Who Magazine*. Parece que el origen y la evolución de esta obra tan influyente fueron fruto de un proceso muy colaborativo.

Podríamos hablar largo y tendido sobre esto. Inicialmente, la editorial quería que yo lo guionizara y lo dibujara. Pero en esa época yo trabajaba con Alan y sabía que si él se apuntaba, el cómic sería mucho mejor que si lo hacía yo solo. Ambos tuvimos la misma idea de hacer un personaje que combatiera una dictadura fascista en el futuro. Tuvimos la idea en momentos totalmente diferentes. A mí se me ocurrió un personaje llamado Falkenbridge, una guerrillera que combatía una dictadura fascista en un futuro posible. Intenté venderle la idea a una editorial, pero no pude Hice unas páginas de prueba, pero no funcionó.

A Alan se le ocurrió un personaje muy parecido que intentó vender a otra editorial, aunque cuando empezamos con ***V de vendetta*** yo no tenía ni idea. Se llamaba la Muñeca, era un terrorista con la cara maquillada de blanco, un guerrillero que combatía una dictadura. Los dos coincidíamos y los dos teníamos conciencia política. Nos interesaba hacer algo que no fuera solo una aventura. Queríamos hacer una historia sobre un combatiente de la resistencia y hacer que también fuera un gran cómic. Así que vimos la oportunidad de cumplir con las breves especificaciones de la editorial: un vigilante enmascarado muy parecido a Night Raven, que fue por lo que me habían pedido que lo hiciera, y que hiciéramos algo con él.

Y la otra cosa sobre ***V de vendetta*** fue que, como la editorial no nos pagaba la tarifa completa, porque al ser independiente no podía, eso nos ofreció dos ventajas que no habíamos tenido nunca: tuvimos control total sobre el proyecto y nos quedamos con la propiedad del personaje. Todo lo demás que habíamos hecho era trabajo por contrato, así que fue una experiencia nueva y genial. Era como ser niños en el campo. Podíamos hacer lo que quisiéramos. Pero en términos colaborativos, en cuanto a lo esencial, Alan escribía el esquema básico y luego se escribía en libros que contienen capítulos. Había libros y capítulos. Antes de hacer cada libro, había una sinopsis. Yo decía lo que me gustaba y lo que creía que no funcionaba. Lo comentábamos y luego venían los guiones individuales. Si había algo que yo creía que no funcionaba, lo decía... principalmente en cuanto al ritmo, a veces algo más. Uno de los guiones se cambió por completo, pero era una cuestión de ritmo, de algunas ideas y formas de contar la historia e inspiraciones. Por ejemplo, al principio, cuando Evey está sentada y V se está limpiando la cara y se quita el maquillaje, eso provenía de una película de **Natalie Wood** titulada *La rebelde*. Pensé: "Eso es genial, usémoslo". Hubo algunos cambios grandes, pero en general fueron cosas menores.

Conforme avanzaba la realización de la obra, ¿eran conscientes de que estaban desarrollando un proyecto especial, con un gran poder simbólico?

Lo genial de ***V de vendetta*** es que empezó como una especie de aventura con matices políticos y fue creciendo con el tiempo. Alan aprovechó la oportunidad para llevarlo más allá de lo que era inicialmente. Creo que fue porque tuvimos mucho tiempo para hacerlo. Lo que hicimos al principio para *Warrior* eran unas 6-8 páginas al mes, así que había tiempo para pensar. No era el típico cómic, con fechas de entrega muy estrictas. Ese fue uno de los motivos por los que salió tan bien, porque podíamos pensar y experimentar y planear más... y dejar que la cosa creciera a su manera. Mucha gente piensa que fue como un cómic normal y que sabíamos cómo empezaría y terminaría, pero no fue así. Cuando empezamos, no teníamos ni idea de cómo terminaría. Se convirtió en lo que se suponía que sería. Y al final, los últimos capítulos... hacia el séptimo número de la miniserie de DC, los tres últimos números se escribieron de una tacada. Alan hizo un solo guion en bloque, mientras que al principio, se hacía episodio a episodio. Yo disfruté más del trabajo al principio, porque enton-

ces podíamos pensar más y yo podía contribuir más, mientras que los tres últimos números de la miniserie original tuvieron que hacerse de una tacada, porque Alan estaba trabajando en muchas cosas y debíamos terminarla Pero, por supuesto, salió genial, salió fantástica. Aunque de lo que más disfruté fue de los inicios.

Su desembarco en el mercado americano se produjo en un contexto y en unas circunstancias muy peculiares, como parte de la llamada "Invasión Británica", que implicó la contratación por parte de DC Comics de numerosos talentos procedentes del Reino Unido. ¿Cómo vivió ese momento de ebullición creativa?

Sí, fue muy emocionante y también muy alentador. Hay que recordar que en la industria británica de aquella época había dos grandes editoriales, IPC y una empresa escocesa llamada DC Thomson, que eran muy tradicionales. Ambas veían los cómics como algo para niños. En esa época solo había un cómic bastante provocador llamado *2000 AD*, que apareció en 1977, pero aparte de eso, todo era bastante insulso.

Lo que ocurrió fue que DC buscaba talento. Vinieron **Dick Giordano** y **Joe Orlando**, que eran los editores jefes de esa época, y vinieron buscando específicamente talento. Habían visto la creatividad de la gente que trabajaba aquí, tanto en *Warrior* como en *2000 AD*, y pensaron que era gente inteligente y que debían contratarla. Recuerdo una cena muy agradable en el hotel Savoy, que es uno de los mejores de Londres. DC nos preparó una gran cena, invitó a gente como **Jamie Delano**, **John Wagner** y otros que estaban destacando en *Warrior* y *2000 AD* y, básicamente, nos sedujeron. Fue una noche de seducción.

No creo que ninguno de nosotros se lo pensara o quisiera resistirse. A todos nos gustó seguirles la corriente. Pero también creo que fue una lucha entre la industria americana y la británica, y lamento que la industria británica fuera tan apática respecto a la creatividad que se había generado en Inglaterra. Si no lo hubiera sido, si hubiera sido más entusiasta y consciente de que los cómics podían ser más creativos y no solo algo para niños o una simple aventura, creo que la industria británica podría haber crecido hasta igualar a la americana, porque el talento estaba ahí. Y en lugar de ser usado por los británicos, se lo apropió la industria americana. Es una pena.

En *Hellblazer*, una de las series más emblemáticas del sello Vertigo, coincidió con otros dos invitados de ECC a esta edición del Salón del Cómic de Barcelona: Jamie Delano y Dave McKean. También colaboró en dicha cabecera con otros guionistas británicos de referencia, como Grant Morrison y Garth Ennis. ¿Cómo recuerda la experiencia de dibujar a este personaje tan icónico, vinculado a tradiciones de la ficción que le interesan, como el género negro, la crítica social y lo sobrenatural?

Constantine es un gran personaje. Me gusta su nihilismo. Es fatalista, es como si no le importara nada, pero al mismo tiempo, le importara mucho todo. Creo que es un gran personaje, y yo tengo cierta sensibilidad por la novela negra. Todos los guionistas con los que he trabajado, como Grant, Garth y Jamie, tenían diferentes actitudes. Pero trabajar con Jamie era diferente, ya que le gustaba usar una técnica de guion que podría describirse como el "método Marvel": quieres ir al grano, pero puedes describírselo más tarde a tus lectores. Básicamente, sustituye un guion completo, donde se describe cada viñeta, ya sea breve o detalladamente, por un desglose de la acción que tiene lugar en la página. Así, el dibujante puede representarlo de la forma que quiera. Y eso te da mucha más libertad para usar una mejor continuidad de la presentación visual. Y desde el primer trabajo que hice con Jamie, que fue *Night Raven*, él usó esa técnica. Cuando le propuse hacerlo de otra manera, no quiso saber nada de

Boceto de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

Imagen de ***Hellblazer: Garth Ennis vol. 2***
Dibujo de **David Lloyd**

ello, porque quería tener el control Pero sí, esa es la única diferencia. *La horrorista*, que son las historias de ***Hellblazer*** que hice con Jamie, se hicieron usando ese método y fueron muy divertidas de hacer

También colaboró con Jamie Delano en la historia corta incluida dentro de número 250 de *Hellblazer (Hellblazer: Jamie Delano* vol. 3).

No fue ningún problema, estuvo bien. Esa historia me la pidió un editor que iba a hacer un número navideño. Me dijo: "Queremos que lo hagas tú. ¿Conoces a algún guionista que quiera hacerlo?". Yo le dije que había tres... bueno, en realidad dos, porque eran los que sabía que estarían disponibles, y eran **Garth Ennis** y Jamie Delano. Garth estaba ocupado, así que se encargó Jamie. Lo que yo no sabía era que Jamie no se sentía cómodo con estas historias. No le gustaba hacerlas, así que, al parecer, se devanó los sesos para encontrar algo que hacer y se le ocurrió una historia sobre póquer. A él le gusta jugar al póquer por internet, pero yo no sabía nada sobre póquer. Dibujé una historia de algo sobre lo que no tenía ni idea. Jamie me tuvo que hacer diagramas sobre las diferentes áreas o momentos de la historia en los que había ciertas jugadas. Me lo hizo pasar un poco mal, sin saberlo, pero terminó saliendo una gran historia. Tuve que dibujar muchas fichas de póquer, así que no puedo decir que sea una de mis historias favoritas, pero quedó bastante bien

Más allá de *Hellblazer*, a lo largo de su trayectoria ha tenido ocasión de participar en otros títulos que en algún momento han formado parte del catálogo de este sello, que en 2018 celebra su 25 aniversario. Como por ejemplo, *War Story*, junto a Garth Ennis.

Bueno, eso nos llevaría un rato. Creo que disfruté haciendo cosas con Garth porque eran grandes historias bélicas, realistas y serias, nada exaltadas ni ridículas. Estoy muy orgulloso de ellas porque tuve que hacer mucho trabajo de investigación. Garth me envió un libro sobre bombarderos Lancaster y yo tuve que investigar mucho. Es algo importante. Si haces una historia sobre una guerra real, tienes que dibujar aviones reales y que las cosas sean tal y como eran en esa época. Si tienes a gente bombardeando el Ruhr, tienes que mostrar las cosas exactamente como eran en el momento en que lo bombardeaban. Y en los bombarderos Lancaster, durante un tiempo, la ventanilla de observación era ovalada, y luego fue rectangular. Así de lejos llegué, porque es algo importante, y tenía que asegurarme de que fuera correcto. Porque cuando dibujas algo, sobre todo algo militar, hay gente que te lee y dice: "Oh, eso está mal". No es que quisiera evitar eso, sino que quería hacerlo lo más auténtico posible. Así que las dos historias que hice, la de los destructores y la de los Lancaster, las hice lo más auténticas posible, y retaría a cualquiera a decir que son imprecisas en algún aspecto. De hecho, Garth cometió un error en dos de ellas, que yo detecté porque había investigado. Pero son cosas que pasan, nadie es perfecto. Fue genial.

También dibujó historias para las antologías *Frecuencia Global*, guionizada por Warren Ellis, y *Flinch*, donde formó equipo creativo con el guionista Tony Bedard. ¿Cómo recuerda estos proyectos?

Lo de ***Frecuencia Global*** fue interesante dado que se trataba de una

historia única, y disfruté mucho haciéndola porque era sobre una carrera. El reto era hacer algo que desde el punto de vista visual fuera constante. Que en cuanto empezaba, no dejara de avanzar: esa era la idea importante. Y eso es lo que tienes que hacer. Si eres un narrador, has de usar el estilo, el color y demás, todo lo que puedas, para hacer que esa historia sea perfecta desde el punto de vista visual. Ese es tu trabajo. Por eso lo disfruté. Y *Flinch*... creo que fue el número 10 y era una buena historia. Estaba contada de una forma ordinaria, porque creo recordar que el tema era muy oscuro y no se podía hacer nada ostentoso, había que contarlo con un estilo sutil. Si no, sería truculento. Hay momentos en los que tienes que ser sutil, porque el tema ya es suficientemente brutal sin necesidad de añadirle nada. He tenido mucha suerte, porque casi siempre he trabajado con grandes guionistas.

Nos gustaría comentar ahora proyectos personales que ha podido compatibilizar con encargos de las grandes editoriales norteamericanas. Por ejemplo, *Kickback*, serie desarrollada como autor completo que parece ser la condensación de sus influencias literarias y cinematográficas y de su pasión por el género negro.

Fue una combinación de todas las cosas que me gustaban y me inspiraban. Yo siempre había querido hacer una novela gráfica propia y, concretamente, una que tuviera que ver con las películas policíacas, que son algo que me gusta y me inspira. Por desgracia, detrás hay una historia triste, porque, por un motivo u otro, no gozó de la publicidad que merecía, así que mucha gente ni siquiera se enteró de su existencia, y eso me entristeció en ese momento. Pero son cosas que pasan.

Por otra parte, destaca *Aces Weekly*, la antología de cómic digital que dirige, en la que publican historias autores como Phil Hester, John McCrea, Marc Hempel o el español Esteban Hernández, entre otros. Es un proyecto en el que usted se ha volcado por completo.

Bueno, no tengo más planes de futuro que *Aces Weekly*. Es algo que me apasiona mucho porque estamos en el siglo XXI y no necesitamos medios anticuados para comunicarnos con los cómics. Antes se tenía que usar papel porque no se podía hacer ni distribuir de otra manera, pero ahora tenemos ordenadores e internet, lo que significa que puedes producir páginas de cómic, narrar historias en cómic de la forma que se han contado siempre –no necesitas hacer animaciones ni efectos de sonido ni nada de eso– y hacer grandes ilustraciones, como siempre se ha hecho, pero mostradas en una pantalla. Las sacas del papel y las muestras en una pantalla. Eso tiene varios beneficios, uno de los cuales es que puedes llegar a miles de personas más sin un coste añadido. El otro es que la impresión es increíblemente cara: para hacer un cómic en papel tienes que imprimirlo, almacenarlo, meterlo en camiones y llevarlo a las tiendas. Y también debes asegurarte de que todo el mundo lo conozca. Es un negocio muy, muy costoso. ¿Por qué hacer eso si no es necesario? Eso es lo que me mueve. La diferencia entre los cómics y la prosa de ficción es que a los lectores de cómic les gusta coleccionar. Quieren un objeto. Eso es problemático. Pero para mí, las ventajas de poder usar internet superan las desventajas. Y es que ni siquiera es una desventaja. ¿Por qué quieres llenar tu casa de cosas cuando tienes una contraseña para acceder a tus contenidos siempre que quieras?

Imagen de ***Kickback***
Dibujo de **David Lloyd**

En la nube puedes almacenar miles y miles de páginas. Por eso hago *Aces Weekly*, por eso me apasiona. Llevamos casi cinco años, empezamos en 2012, y estamos en un punto en el que tenemos un número de lectores estable, no tan alto como nos gustaría, pero lo valoran. Tenemos un equipo global. Hay dibujantes y guionistas españoles. También de Argentina, de Polonia... Y lo bueno de internet es que puedes llegar a un público global. Por desgracia, aún publicamos solo en inglés, porque ahora mismo es muy caro hacer traducciones, y eso es algo que no debería ser así. Al hacerlo digitalmente, tendría que ser extremadamente fácil traducir un bocadillo a cualquier otro idioma, pero, por algún motivo, no lo es. Vamos a hacer una mejora en breve y publicaremos en español. Fue el primer idioma que se escogió porque muchísima gente lo habla. En resumen, eso es lo que estoy haciendo, es mi única preocupación y no tengo otros proyectos en mente. Y por definir de una forma clara lo que es, básicamente es como cualquier revista de antología de cómics que puedas encontrar en formato físico, pero nosotros no la imprimimos

Boceto de ***V de vendetta***
Dibujo de **David Lloyd**

físicamente porque es muy caro, y podemos hacerlo de forma más barata y llegar a mucha más gente. Básicamente, es lo mismo, pero nuestras páginas son digitales y no malgastamos papel.

***Aces Weekly* parece un proyecto especialmente gratificante, por permitirle ir más allá de su faceta como guionista y dibujante, asumiendo tareas de editor para articular una plataforma con la que difundir el trabajo de numerosos historietistas.**

He tenido mucha suerte. Cuando empezamos *Aces Weekly*, pregunté a toda la gente que conocía. Por suerte, tengo buena reputación y conozco a mucha gente del sector, con lo que acudí a ellos y les comenté que estábamos interesados en probar esta idea. Por suerte, muchos de mis amigos artistas accedieron a colaborar. Con el tiempo, hemos recibido propuestas de gente que ha visto el valor de este proyecto pionero y quería formar parte de él. Soy muy sincero con todo aquel que quiere participar. Les digo que ahora no ganamos mucho dinero, que es algo muy innovador, pero que si quieren formar parte de ello e intentar expandir los límites, que suban a bordo. Y hubo suficiente gente que quiso hacerlo y así poder ser capaces de mostrar su talento en un medio en el que es muy difícil mostrar lo que puedes hacer, porque es un negocio muy cerrado y tienes que ser de los mejores de tu clase para que una editorial o una gran revista reconozca lo que puedes hacer. Pero yo les digo: "Si eres bueno, muéstrame una buena historia y un buen dibujo, y ya está". Básicamente, dejo que la gente haga lo que le apetezca. Creo que tener esa libertad les espolea. Hemos tenido mucha suerte. Tenemos a grandes profesionales, una buena mezcla de gente haciendo grandes cosas. --(DF)

V DE VENDETTA EN ECC EDICIONES

Puedes adquirir esta obra en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

V de vendetta (Edición rústica)
Guion **Alan Moore**
Dibujo **David Lloyd**
288 págs. | Rústica | Color | 19,95 €
V for Vendetta USA
978-84-17354-79-4
Fecha de publicación
Marzo de 2018

V de vendetta (Edición cartoné)
Guion **Alan Moore**
Dibujo **David Lloyd**
288 págs. | Cartoné | Color | 25 €
V for Vendetta USA
978-84-17354-72-5
Fecha de publicación
Marzo de 2018

V de vendetta (Edición deluxe)
Guion **Alan Moore**
Dibujo **David Lloyd**
400 págs. | Cartoné | Color | 45 €
V for Vendetta USA
978-84-16796-80-9
Fecha de publicación
Septiembre de 2016

¡Únete a las redes sociales de ECC Ediciones y gana un cómic de *V de vendetta* firmado por David Lloyd!

Entre el 1 de noviembre y el 1 de diciembre de 2018, si te haces seguidor de ECC Ediciones en Facebook, Twitter o Instagram entrarás en el sorteo de un ejemplar de *V de vendetta* firmado por su legendario dibujante. Sortearemos un cómic por cada una de estas redes sociales. ¡Que no se te escape!

Puedes ver la versión completa de esta entrevista en nuestro canal de Youtube:

CanalECCEdiciones

Mantente informado de todas nuestras novedades y eventos suscribiéndote a

facebook.com/ECCEdiciones **twitter.com/eccediciones** **instagram.com/eccediciones** **G+ ECCEdiciones** **CanalECCEdiciones**

DC - Series regulares

Batman núm. 79/24

Guion **Tom King**
Dibujo **Mikel Janín**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Batman 48-49 USA
978 84 17612-96-2
Fecha de salida **9 de octubre**

Batman: Detective Comics núm. 12

Guion **James Tynion IV**
Dibujo **Varios autores**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Detective Comics 978 981 USA
978 84 17644-24-6
Fecha de salida **16 de octubre**

Batgirl núm. 4

Guion **Hope Larsons**
Dibujo **Varios autores**
144 págs. | Rústica | Color | 13,50 €
Batgirl 18-23 USA
978 84 17644-38-3
Fecha de salida **23 de octubre**

Superman núm. 79/24

Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
72 págs. | Grapa | Color | 4,75 €
Superman 45, *Superman Special* 1 USA
978 84-17612-97-9
Fecha de salida **9 de octubre**

Liga de la Justicia: Sin justicia núms. 1-4

Guion **Varios autores**
Dibujo **Francis Manapul**
24 y 32 págs. | Grapa | Color | 1,95 y 2,75 €
Justice League No Justice 1-4 USA
978-84-17612-99-3
Fecha de salida **9 de octubre**

Batman/Superman/ Wonder Woman: Trinidad núm. 22

Guion **James Robinson**
Dibujo **Patrick Zircher, Tyler Kirkham**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Trinity 21-22 USA
978 84 17644-41-3
Fecha de salida **23 de octubre**

Flash núm. 38/24

Guion **Joshua Williamson**
Dibujo **Carmine Di Giandomenico, Scott Kolins**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
The Flash 46-47 USA
978 84 17644-01-7
Fecha de salida **9 de octubre**

Superhijos núm. 16

Guion **Peter J. Tomasi**
Dibujo **Carlo Barberi, Brent Peeples**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Super Sons 16 USA
978-84 17644-18-5
Fecha de salida **9 de octubre**

Green Lantern núm. 79/24

Guion **Robert Venditti**
Dibujo **Brandon Peterson, Ethan Van Sciver**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Hal Jordan and the Green Lantern Corps 44 45 USA
978-84-17644 29 1
Fecha de salida **16 de octubre**

Harley Quinn núm. 22

Guion **Christopher Sabela**
Dibujo **Mirka Andolfo, Max Raynor**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Harley Quinn 43 44 USA
978 84-17644 42 0
Fecha de salida **23 de octubre**

Escuadrón Suicida núm. 22

Guion **Rob Williams**
Dibujo **Jose Luis, Jordi Tarragona**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Suicide Squad 41 42 USA
978-84 17644-19-2
Fecha de salida **9 de octubre**

Green Arrow núm. 11

Guion **Varios autores**
Dibujo **Juan Ferreyra, Marcio Takara**
112 págs. | Rústica | Color | 11,50 €
Green Arrow 38 40, *Annual* 2 USA
978 84-17644-30-7
Fecha de salida **16 de octubre**

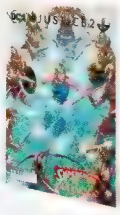
DC Comics - Series

Jóvenes Titanes núm. 4

Guion **Benjamin Percy**
Dibujo **Scot Eaton**
72 págs. | Rústica | Color | 7,25 €
Teen Titans 17-19 USA
978-84 17644-43-7
Fecha de salida **23 de octubre**

Injustice: Gods among us núm. 66/8

Guion **Tom Taylor**
Dibujo **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25€
Injustice 2 15 16 USA
978-84-17644 32 1
Fecha de salida **16 de octubre**



Mr. Milagro núm. 10

Guion **Tom King**
Dibujo **Mitch Gerads**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Mister Miracle 10 USA
978-84-17644 03 1
Fecha de salida **9 de octubre**

Batman Caballero Blanco núm. 8

Guion **Sean Murphy**
Dibujo **Sean Murphy**
32 págs. | Grapa | Color | 2,75 €
Batman: White Knight 8 USA
978 84 17644-13-0
Fecha de salida **9 de octubre**

Universo DC - Novelas gráficas

Batman vol. 9: Epílogo

Guion y dibujo **Varios autores**
120 págs. | Cartoné | Color | 14,95 €
Batman 51-52, *Batman Annual* 4, *Batman Futures End* 1 USA
978 84-17644-14-7
Fecha de salida **9 de octubre**

Batman/Superman: Otros destinos

Guion **J.M. DeMatteis, Mike W. Barr**
Dibujo **Eduardo Barreto, Jerry Bingham**
104 págs. | Rústica | Color | 10,50 €
Superman: Speeding Bullet, Batman: In Darkest Knight 9 USA
978 84-17644-04-8
Fecha de salida **9 de octubre**

Asilo Arkham (Edición Deluxe)

Guion **Grant Morrison**
Dibujo **Dave McKean**
232 págs. | Deluxe | Color | 32 €
Batman: Arkham Asylum USA
978-84-17644 31 4
Fecha de salida **23 de octubre**

Batman: Noel - Cuento de Navidad (Edición Deluxe)

Guion **Lee Bermejo**
Dibujo **Lee Bermejo**
112 págs. | Deluxe | Color | 22 €
Batman: Noël USA
978 84-17644-44 4
Fecha de salida **23 de octubre**

Superman: Especial Action Comics 1000

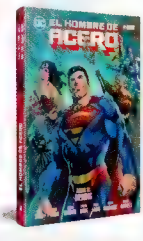
Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
152 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Action Comics 1000, *Action Comics Special* 1 USA
978 84-17612-98-6
Fecha de salida **9 de octubre**

Superman: 80 años de Superman

Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
384 págs. | Cartoné | Color | 34,50 €
Action Comics 1, 2, 42, 64, 241, 242, 252, 285, 309, 419, 484, 554, 584, 655, 662, 800, 0 USA / 978-84-17644 15 4
Fecha de salida **16 de octubre**

Superman: El Hombre de Acero (Edición especial)

Guion **Brian Michael Bendis**
Dibujo **Varios autores**
152 págs. | Cartoné | Color | 19,95 €
The Man of Steel 1-6 USA
978-84-17644 25-3
Fecha de salida **30 de octubre**



Flash de Mark Waid núm. 7: Relámpago expansivo

Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
568 págs. | Cartoné | Color | 46,50 €
Flash 142-162, *1000000000, The Flash Secret Files 2* USA
978-84-17644 52-9
Fecha de salida **30 de octubre**

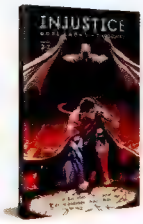
DC Vertigo

Wonder Woman/Conan

Guion **Gail Simone**
Dibujo **Aaron Lopresti**
160 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Wonder Woman / Conan 1 6 USA
978-84-17644-26-0
Fecha de salida **16 de octubre**

Injustice: Año 4 vol. 2

Guion **Brian Buccellato, Tom Taylor**
Dibujo **Varios autores**
160 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
Injustice: Gods among us: Year Four 8-12, *Injustice: Gods among us: Year Four Annual* 1 USA
978-84-17644-45-1
Fecha de salida **23 de octubre**



Killing Morph núm. 1

Guion **Masaya Hokazono**
Dibujo **Nokuto Koike**
200 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Satsuriku Morph JAP
978-84-17644-34-5
Fecha de salida **16 de octubre**

Batman y la Liga de la Justicia (manga)

Guion **Shiori Teshirogi**
Dibujo **Shiori Teshirogi**
192 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Batman and the Justice League
978-84-17644-07-9
Fecha de salida **9 de octubre**

DC Vertigo

Madre Pánico 2: Bajo su piel

Guion **Dave Stewart, Jean-Francois Beaulieu**
Dibujo **Tommy Lee Edwards**
168 págs. | Rústica | Color | 15,95 €
Mother Panic 7-12 USA
978-84-17644-05-5
Fecha de salida **9 de octubre**

Nivawa y Saito (Integral)

Guion **Nagabe**
Dibujo **Nagabe**
488 págs. | Rústica | B/N | 18,95 €
Nivawa to saitou JAP
978-84-17644-47-5
Fecha de salida **23 de octubre**

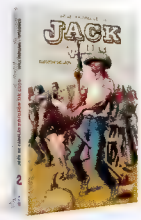
* Portada provisional

El jefe es una *onee*

Guion **Nagabe**
Dibujo **Nagabe**
232 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Bachou wa onee JAP
978-84-17644-09-3
Fecha de salida **16 de octubre**

Jack de Fábulas vol. 2 (Edición de Lujo)

Guion **Bill Willingham, Matthew Sturges**
Dibujo **Varios autores**
416 págs. | De lujo | Color | 36,50 €
Jack of Fables The Deluxe Edition Book One USA
978-84-17644-53-6
Fecha de salida **30 de octubre**



Autor

Ken Parker núm. 16

Guion **Giancarlo Berardi, Maurizio Mantero**
Dibujo **Varios autores**
200 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Ken Parker vol. 16 Le Colline Sacre / La leggenda del generale ITA
978-84-17644-06-2
Fecha de salida **9 de octubre**

La pequeña forastera núm. 5

Guion **Nagabe**
Dibujo **Nagabe**
184 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Totsukuni no shoujo JAP
978-84-17644-48-2
Fecha de salida **23 de octubre**

Manga

Kakegurui núm. 2 / Pack Kakegurui y Kakegurui Twin núm. 2

Guion **Homura Kawamoto**
Dibujo **Toru Naomura**
232 págs. | Rústica | B/N | 9,95 € / 18,90 €
Kakegurui JAP, *Kakegurui Twin núm. 2* JAP
978-84-17401-08-5/ 978-84-17665-19-7
Fecha de salida **30 de octubre**

Diario de guerra - Saga of Tanya the Evil núm. 3

Guion **Carlo Zen**
Dibujo **Chika Toujyou**
160 págs. | Rústica | B/N | 7,95 €
Fecha de salida **16 de octubre**

Gift plus minus núm. 6

Guion **Yuka Nagate**
Dibujo **Yuka Nagate**
192 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Fecha de salida **9 de octubre**

Aoharu x Machine Gun núm. 3

Guion **Naoe**
Dibujo **Naoe**
192 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Fecha de salida **23 de octubre**

Kodomo - Cómic infantil

¡Scooby Doo! y sus amigos núm. 21

Guion **Sholly Fisch**
Dibujo **Dario Brizuela**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Scooby-Doo Team up 31 USA
978-84-17644-10-9
Fecha de salida **9 de octubre**

Teen Titans Go! núm. 20

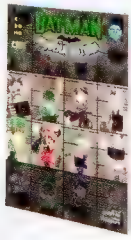
Guion **Varios autores**
Dibujo **Marcelo Di Chiara, Jeremy Lawson**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95€
Teen Titans Go! 20 USA
978-84-17644-22-2
Fecha de salida **9 de octubre**

Harley Quinn y Batman

Guion **Ty Templeton**
Dibujo **Rick Burchett, Luciano Vecchio**
56 págs. | Rústica | Color | 6,25 €
Harley Quinn and Batman 1-5 USA
978-84-17644-35-2
Fecha de salida **16 de octubre**

Batman: Pequeña Gotham núm. 4

Guion **Dustin Nguyen, Derek Fridolfs**
Dibujo **Dustin Nguyen**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95€
Batman: Li'l Gotham 4 USA
978-84-17644-49-9
Fecha de salida **23 de octubre**



DC ¡Supermascotas!: Bizarromascotas desatadas

Guion **Sarah Hines Stephens**
Dibujo **Art Baltazar**
64 págs. | Rústica | Color | 6,50 €
DC Super Pets Bizarro Pets Unleashed, DC Super Pets Chauncey Takes the Cake USA
978-84-17644-36-9
Fecha de salida **16 de octubre**

Las aventuras de la Liga de la Justicia (revista) núm. 13

Guion **Adam Beechen**
Dibujo **Carlo Barberi**
32 págs. | Grapa | Color | 2,75 €
Justice League Unlimited Magazine 13 USA
978-84-17644-50-5
Fecha de salida **23 de octubre**

Coleccionables

Mis primeras aventuras de Superman: ¡Día de los Bizarros!

Guion **Yale Stewart, Benjamin Bird**
Dibujo **Yale Stewart, Tim Levins**
48 págs. | Rústica | Color | € 5,50
978-84-17644-21-5
Fecha de salida **9 de octubre**

Mis primeras aventuras de Batman: Páramo invernal

Guion **Donald Lemke**
Dibujo **Steve A. Gordon**
64 págs. | Rústica | Color | 6,50 €
978-84-17644-11-6
Fecha de salida **9 de octubre**

Colección Novelas Gráficas núm. 67: Booster Gold: Azul y oro.

176 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **9 de octubre**

Colección Novelas Gráficas núm. 68: Superman/Supergirl: Maelstrom

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **23 de octubre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 46: Superman: Otros Mundos

184 págs. | Cartoné | Color | 12,99€
Fecha de salida **9 de octubre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 47: Batman: Más oscuro que la muerte

128 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **16 de octubre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 48: Superman contra el mundo

184 págs. | Cartoné | Color | 12,99
Fecha de salida **30 de octubre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas Especial: Trinidad (Parte 4)

320 págs. | Cartoné | Color | 24,99 €
Fecha de salida **16 de octubre**

Colección Vertigo núm. 04: Fábulas 1

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **9 de octubre**

Colección Vertigo núm. 05: Predicador 1

184 págs. | Cartoné | Color | 12,99€
Fecha de salida **23 de octubre**

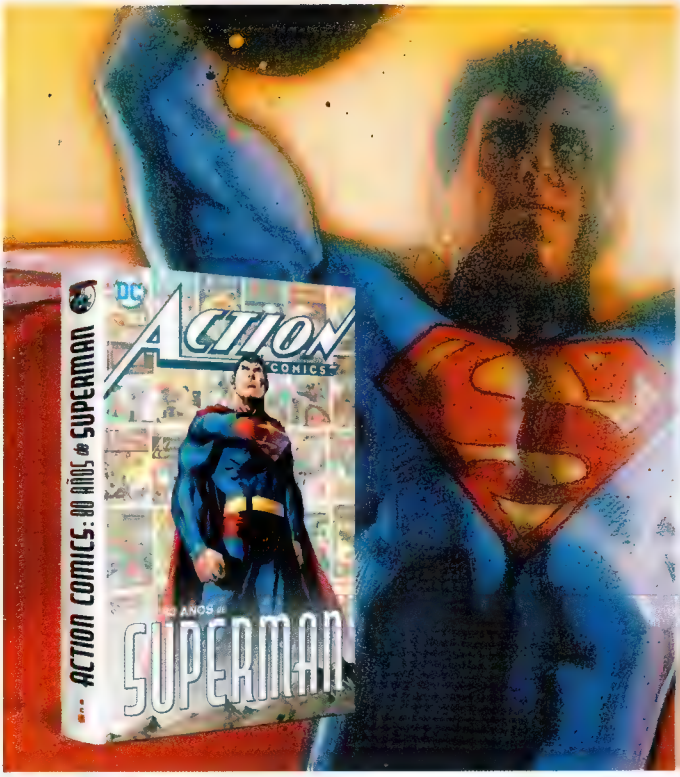
Colección Assassin's Creed núm. 04 JACOB FRYE

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **9 de octubre**

Colección Assassin's Creed núm. 05 CESARE BORGIA

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida **16 de octubre**

SUPERMAN: 80 AÑOS DE SUPERMAN



¡CELEBRAMOS LA PRIMERA APARICIÓN DE SUPERMAN!

¡Conmemora los 80 años del cómic más importante de Estados Unidos: ***Action Comics*** núm. 1! ¡El debut de Superman! Este tomo incluye relatos clásicos tales como las primeras apariciones de personajes y conceptos como Superman, Supergirl, Brainiac, Blanco Humano, Zatara, la Fortaleza de la Soledad o el Vigilante. Además, presentamos un relato inédito de Superman de 1945 realizado por el **Siegel & Shuster Studio**. El volumen se completa con artículos de escritores premiados como **Jules Feiffer**, **Tom Dehaven**, **David Hajdu**, **Larry Tye**, **Gene Luen Yang**, **Marv Wolfman** y **Paul Levitz**, un prólogo especial de **Laura Siegel Larson**, hija de **Jerry Siegel**, cocreador de Superman... ¡y también una aparición estelar de **John F. Kennedy**!

Guion: **Varios autores**
Dibujo. **Varios autores**
384 págs. | Cartoné | Color | 34,50 €
Action Comics 1, 2, 42, 64, 241, 242, 252, 285, 309, 419, 484, 554, 584, 655, 662, 800, 0 USA

SUPERMAN: ESPECIAL ACTION COMICS 1000

¡EL MUNDO DEL CÓMIC RINDE TRIBUTO AL MAYOR HÉROE DE TODOS LOS TIEMPOS!

Action Comics núm. 1 deslumbró al mundo en 1938 con un personaje que definiría el futuro del cómic: Superman, el Último Hijo de Krypton. Este año, el mismo que nos hizo creer que un hombre es capaz de volar cumple 80 años, y la publicación que lo vio nacer llega a su número 1.000 en Estados Unidos, todo un acontecimiento que ECC Ediciones celebra con un especial que rinde homenaje al primer superhéroe del mundo y a su rica mitología, con la aparición de muchos de sus amigos y de enemigos imprescindibles como Lex Luthor. Celebra este hito de la historieta con autores como **José Luis García-López**, **Scott Snyder**, **Tom King**, **John Cassaday**, **Geoff Johns**, **Olivier Coipel**, **Francis Manapul** o **Paul Dini** entre muchos más genios del medio. ¡Con introducción del director español **J.A. Bayona** (*Jurassic World*)!

"Una carta de amor a Superman."
You Don't Read Comics

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
152 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Action Comics 1000, *Action Comics Special* 1 USA

WONDER WOMAN/CONAN

¡EL *CROSSOVER* MÁS ÉPICO!

Existió una era jamás soñada... y en ella vivió Conan, que apenas sospecha las consecuencias que tendrá rescatar a un timador con el que viaja hasta la ciudad de Shamar. Allí una misteriosa campeona de combates entre gladiadores, incapaz de recordar su pasado, resultará ser ¡Wonder Woman! ¿Cómo ha llegado Diana desde la Themyscira actual hasta la primigenia Cimmeria? ¿Y por qué la amenaza de las Corvidas se cierne sobre ambos héroes por igual? A través de eones, conflictos y alianzas, **Gail Simone** (*Red Sonja*) y **Aaron Lopresti** (***Tierra 2***) desvelan todas las respuestas en esta historia épica y única, digna del primer encuentro entre dos personajes míticos de la cultura popular contemporánea.

Guion **Gail Simone**
Dibujo **Aaron Lopresti**
160 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Wonder Woman / Conan 1-6 USA

FLASH DE MARK WAID NÚM. 7: RELÁMPAGO EXPANSIVO

UNA ETAPA QUE NO PUEDE FALTAR EN TU BIBLIOTECA PERSONAL.

Mark Waid tomó las riendas de las aventuras del tercer Velocista Escarlata en 1992. Su etapa, cuya recuperación finaliza con el presente volumen, continuación de ***Flash de Mark Waid: Nacido para correr***, ***Flash de Mark Waid: El regreso de Barry Allen***, ***Flash de Mark Waid: Impulso***, ***Flash de Mark Waid: Velocidad terminal***, ***Flash de Mark Waid: Punto muerto*** y ***Flash de Mark Waid: Deudas infernales***, es hoy una de las más recordadas de la historia del personaje

¡ÚLTIMO RECOPILATORIO!

"**Waid** lo cambia todo. Aparta las impuestas limitaciones físicas de Wally con la aparición de la Fuerza de la Velocidad, lo perfila más como personaje, lo madura como persona, define a los secundarios, crea villanos nuevos, actualiza a otros ya algo añejos... en definitiva, Waid hace suya la serie y consigue que Wally West sea el Flash de toda una generación de lectores."

Zona Negativa

Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
568 págs. | Cartoné | Color | 46,50 €
Flash 142-162, *1000000000*, *The Flash Secret Files 2* USA

BATMAN: EPÍLOGO

EL FINAL DE LA RECOPILACIÓN DE LA ETAPA SNYDER/CAPULLO.

Una era llega a su fin... Gotham ya está a salvo del maligno Bloom gracias a Jim Gordon y Bruce Wayne, que vuelve a ser Batman. Pero un misterioso apagón sume la ciudad en la negrura y el Caballero Oscuro se dispone a averiguar la causa en una historia muy especial, que además responde a la incógnita de lo que "Gotham es", abierta con ***El Tribunal de los Búhos***, y que marca el desenlace de una época.

LA SERIE ESTRELLA DEL MERCADO AMERICANO.

En este ***Epílogo*** no solo **Scott Snyder** y **Greg Capullo** rubrican sus años al frente del personaje; también otros autores nos permiten asistir al presente de un Bruce Wayne que ha logrado recobrar su memoria... y al pasado y al futuro de Batman a partir de todo lo visto en esta etapa para el recuerdo. Se trata de historias situadas tras los sucesos de los tomos previos, ***Batman: El Tribunal de los Búhos***, ***Batman: La muerte de la familia***, ***Batman: Ciudad secreta***, ***Batman: Ciudad oscura***, ***Batman: Vigilancia nocturna***, ***Batman: Final del juego***, ***Batman: Superpesado*** y ***Batman: Bloom***

Guion. **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
120 págs. | Cartoné | Color | 14,95 €
Batman 51-52, *Batman Annual* 4, *Batman Futures End* | USA

BATMAN: ASILO ARKHAM (DELUXE)

LA EDICIÓN MÁS ESPECTACULAR DE LA OBRA DE GRANT MORRISON Y DAVE McKEAN.

¡La inolvidable novela gráfica en la que el Hombre Murciélago se ve obligado a enfrentarse a sus enemigos más letales y a sus miedos más profundos recibe el tratamiento Deluxe! Durante un aciago 1 de abril, los internos de Arkham logran hacerse con el control del legendario hospital psiquiátrico, secuestrando a los trabajadores del centro. Liderados por el Joker, los criminales más despiadados e inestables de Gotham City –Dos Caras, Killer Croc o el Sombrerero Loco, entre otros– exigen una única condición para liberar a los rehenes: que Batman les acompañe en tan siniestra morada.

Guion **Grant Morrison**
Dibujo **Dave McKean**
232 págs. | Deluxe | Color | 32 €
Batman: Arkham Asylum USA

BATMAN: NOEL

GUION Y DIBUJO DE LEE BERMEJO (*JOKER*).

Inspirado en *Cuento de Navidad*, el clásico literario de **Charles Dickens**, ***Batman: Noel*** presenta interpretaciones nunca vistas de la leyenda del Caballero Oscuro, en un proyecto irrepetible, escrito y dibujado íntegramente por el espectacular artista **Lee Bermejo** (***Joker***). Mientras Batman persigue a su más odiado enemigo a través del gélido paisaje de Gotham, una extraña serie de acontecimientos amenaza con arrebatarle el alma... para siempre. ¿Qué significa ser un héroe? Para averiguarlo, Batman tendrá que poner en equilibrio su pasado, su presente y su futuro. ¡Un cuento de Navidad muy distinto a los habituales, que ahora presentamos con todas las características del formato Deluxe!

"Es un cómic que merece estar en la estantería de cualquier adicto al cómic, o tan solo a Batman, por su altísima calidad visual."

Hobby Consolas

Guion: **Lee Bermejo**
Dibujo: **Lee Bermejo**
112 págs. | Deluxe | Color | 22 €
Batman: Noël USA

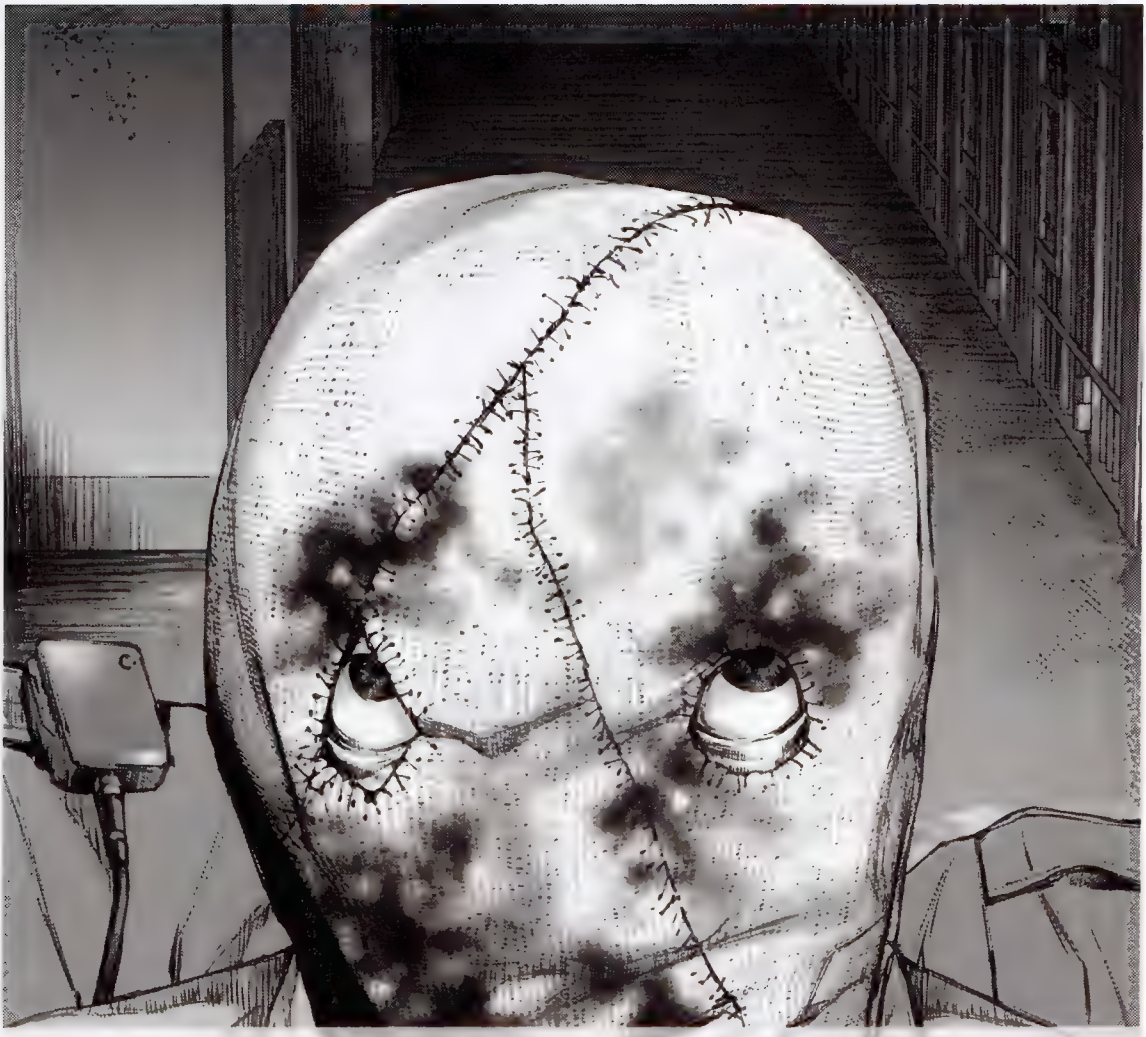
BATMAN Y LA LIGA DE LA JUSTICIA NÚM. 1

¡CON GUION Y DIBUJO DE SHIORI TESHIROGI, EL AUTOR DE *SAINT SEIYA - THE LOST CANVAS*!

¡La Liga de la Justicia, el equipo de superhéroes formado por Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Aquaman y Cíborg, hace su primera aparición en versión manga! Rui, un muchacho japonés que llega a Gotham City en busca de sus padres desaparecidos, se ve inmerso en un fatídico destino a raíz de su encuentro con Batman...

Guion: **Shiori Teshirogi**
Dibujo: **Shiori Teshirogi**
192 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Batman and the Justice League 1 JAP

KILLING MORPH NÚM. 1



¡NUEVA LICENCIA!

Un asesino insólito y atroz armado con dos cuchillos. Una calle concurrida a plena día. Madoka sobrevive a la matanza, pero a partir de ese día su vida se convertirá en una pesadilla.

El guionista **Masaya Hokazono** (1961) debutó profesionalmente en la década de los ochenta con la serie humorística *Kyôshirô! Kyôshirô!* Durante años, compaginó el oficio de *mangaka* con la profesión de artista de videojuegos. Ha cultivado géneros diversos, pero se encuentra especialmente cómodo en los escenarios del género fantástico, como el *seinen* sobrenatural (*Inugami*) o la ciencia ficción (Seinaru Shinnyu).

El dibujante **Nokuto Koike** se ha especializado en el horror sobrenatural. El *seinen* y las leyendas urbanas son, por tanto, su territorio natural y donde concentra lo mejor de su producción. Entre sus obras figuran títulos tan destacados como el inquietante *Senome* (2008), el claustrofóbico *6000* (2010) o la comedia negra *Kuromachi* (2014). Con ***Killing Morph*** (2017), su arte alcanzó nuevas cotas de intensidad en lo que a horror y terror psicológico se refiere.

Guion **Masaya Hokazono**
Dibujo **Nokuto Koike**
200 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Satsuriku Morph JAP

NIVAWA Y SAITO (EDICIÓN INTEGRAL LIMITADA)

TODA LA SERIE, EN UN ÚNICO TOMO.

¡Serie completa! ¡Edición limitada, con motivo de la visita de **Nagabe** al **Salón del Manga de Barcelona 2018**! Nivawa, un niño de una tribu subacuática, curioso y muy interesado por el mundo de los humanos, pero a su vez un desastre y patoso. Saitô, un nini que roza la treintena, sin trabajo, asocial y con aversión a los niños, obligado a convivir con Nivawa. ¿Se producirá un acercamiento entre dos personas que no tienen nada en común y no parecen entenderse?

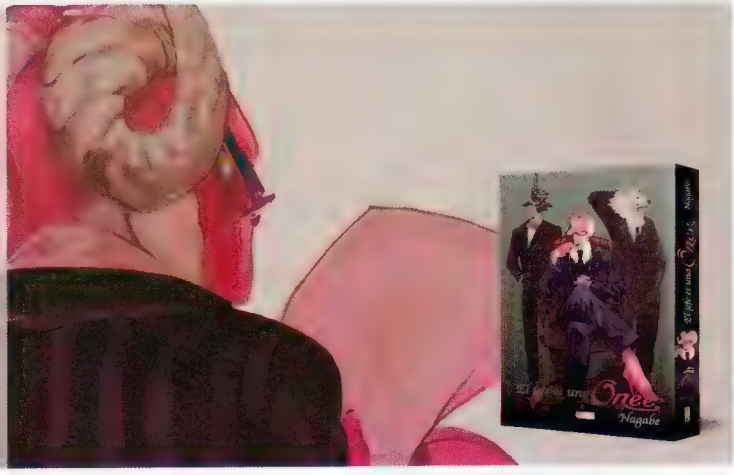
Guion: **Nagabe**
Dibujo: **Nagabe**
488 págs. | Rústica | B/N | 18,95 €
Nivawa to saitou JAP

EL JEFE ES UNA *ONEE*

¡EL AUTOR DE LA *PEQUEÑA FORASTERA: SIÚIL A RÚN*!

Vincent Falnail es un eficiente empleado de una de las mayores empresas con capital extranjero. Pero él tiene un secreto llamado ○○○. Entre un entrometido subordinado perruno llamado Dant, y un pájaro ¡amado George que acepta su secreto, entre el amor y el trabajo, ¿será capaz de enfrentarse a su propia identidad...!? ¡¡¡Una alocada comedia de bestias imprescindible!!!

Guion: **Nagabe**
Dibujo: **Nagabe**
232 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Bachou wa onee JAP

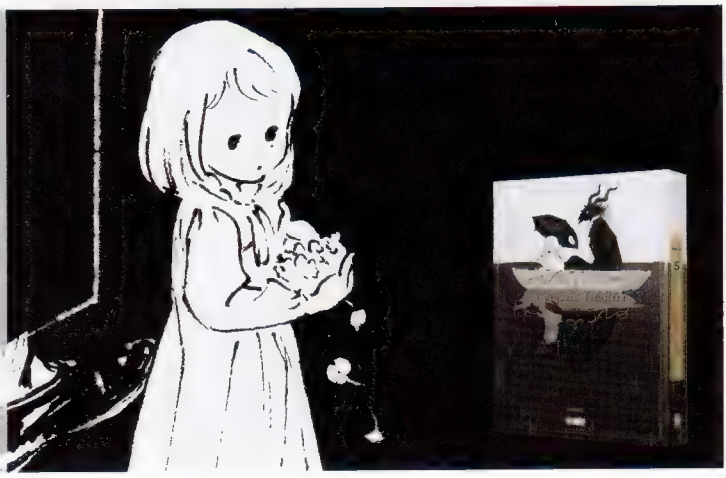


LA PEQUEÑA FORASTERA NÚM. 5

¡REGRESA EL MANGA MÁS EXITOSO!

La tía de Shiva va perdiendo la memoria sin que Shiva se percate. El doctor es incapaz de decirle la verdad y de nuevo será atacada por unos seres del interior. ¿Qué secreto oculta esta niña que permanece inalterable a pesar de que un ser del exterior la toca? ¿Qué sentido tendrá ese mensaje que hace referencia a ella? Los dos emprenderán la huida dando un nuevo giro a la situación. Esta es la mañana y la noche. Y entre el profundo avisto que los separa, una fábula de dos.

Guion: **Nagabe**
Dibujo: **Nagabe**
184 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Totsukuni no shoujo JAP



HARLEY QUINN Y BATMAN

LA VENGANZA DE HARLEY.

Harley Quinn está harta de vivir a la sombra del Joker y cuando su amorcito intenta traicionarla, se le adelanta y lo traiciona primero. Pero Harley no está hecha para la soledad, y busca compañía en la única persona que realmente la aprecia: Hiedra Venenosa. Pero ¿qué pasaría si su relación se estropease? Pues que las cosas se pondrían muy difíciles para Batman y Nightwing.

Guion: **Ty Templeton**
Dibujo: **Rick Burchett, Luciano Vecchio**
56 págs. | Rústica | Color | 6,25 €
Harley Quinn and Batman 1-5 USA

BATMAN/SUPERMAN: OTROS DESTINOS

CAMBIO DE ROLES.

El Caballero Oscuro y el Hombre de Acero cruzan sus destinos en dos deslumbrantes historias. Por un lado, Bruce Wayne tropieza con el espíritu moribundo de Abin Sur y termina convertido en el Green Lantern de la Tierra. Por otro, la familia Wayne adopta a un huérfano procedente del planeta Krypton. Cuando crezca, ese niño se convertirá en una verdadera pesadilla para los criminales de Gotham, incluido un tal Lex Luthor.

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
120 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
Batman 51-52, *Batman Annual* 4, *Batman Futures End* 1 USA

LIGA DE LA JUSTICIA: SIN JUSTICIA

¡La reinvención del mayor grupo del Universo DC! Tras los dramáticos acontecimientos de ***Noches oscuras: Metal*** y la ***Liga de la Justicia*** de **Christopher Priest** (etapa publicada en ***Liga de la Justicia*** núms. 74/19-78/23), es el momento de cambiar de estrategia. El líder de campo, Batman, consciente de que las amenazas a las que se enfrenta la Tierra son cada vez más poderosas, adapta la Liga a los nuevos tiempos. ¡Y eso incluye alianzas con enemigos de la talla de Brainiac, o recurrir a los servicios de antihéroes como Deathstroke, Lobo o Harley Quinn!

Liga de la Justicia: Sin justicia, a la venta semanalmente en octubre de 2018, es un evento en formato grapa escrito por **Scott Snyder** (***Batman***), **James Tynion IV** (***Batman: Detective Comics***) y **Joshua Williamson** (***Flash***), con **Francis Manapul** (***Trinidad***) al dibujo. En las siguientes páginas te ofrecemos el preludio de esta serie limitada, un avance exclusivo que no podrás leer en ninguna otra publicación, en el que asistimos a la presentación de los diferentes equipos de esta nueva etapa de la Liga de la Justicia. ¡Y no te pierdas en noviembre el relanzamiento de la Liga, un nuevo número 1 en formato grapa, a cargo de las estrellas **Scott Snyder**, **Jim Cheung** (*Jóvenes Vengadores*) y **Jorge Jiménez** (***Superhijos***)!

LIGA DE LA JUSTICIA: SIN JUSTICIA
Grapa semanal

32 págs. / núm. 1: 2,75 €
24 págs. / núm. 2: 1,95 €
24 págs. / núm. 3: 1,95 €
32 págs. / núm. 4: 2,75 €

Guion: Scott Snyder, James Tynion IV, Joshua Williamson

Dibujo: Francis Manapul

A VECES, CUANDO HAY MUCHO EN JUEGO, HAY QUE PROBAR COSAS NUEVAS.
CAMBIAR DE MENTALIDAD.
DE METODOLOGÍA.
COMO DIRÍA ALFRED, CONVIENE SALIR UN POCO DE LA ZONA DE CONFORT.
COLU, EL PLANETA NATAL DE BRAINIAC. EL CONFÍN DEL UNIVERSO CONOCIDO.
BATMAN, EL TRIBUNAL SUPREMO COLUANO OS HA CONDENADO A MUERTE A TUS AMIGOS Y A TI POR LOS DELITOS QUE HABÉIS COMETIDO CONTRA LAS LEYES MULTIVERSALES.
TE LO VOY A PREGUNTAR OTRA VEZ ANTES DE APRETAR EL GATILLO.
¿DÓNDE ESTÁ LA LIGA DE LA JUSTICIA?
BATMAN
EL CABALLERO OSCURO
JE.
¿CUÁL?
TAL VEZ CONVENGA CAMBIAR DE COMPAÑÍAS TAMBIÉN.

LA LIGA DE LA JUSTICIA: EQUIPO ENTROPÍA

LOBO
EL ÚLTIMO CZARNIANO Y VIL CAZARRECOMPENSAS
HACE POCO, NOSOTROS, LA LIGA DE LA JUSTICIA, ROMPIMOS SIN QUERER EL MURO DE LA FUENTE, LA FRONTERA DEL MULTIVERSO CONOCIDO.
AL HACERLO, EXPUSIMOS NUESTRO COSMOS A FUERZAS Y SERES QUE LLEVABAN MUCHO TIEMPO LATENTES; FUERZAS MÁS PODEROSAS QUE CUALQUIER COSA A LA QUE NOS HUBIÉRAMOS ENFRENTADO.
¿SABÉIS QUÉ? CUANDO SOÑABA CON HACERME MAYOR Y UNIRME A LA LIGA DE LA JUSTICIA, NO ME IMAGINABA ESTO.
TIENES RAZÓN, CHAVAL. EL HOMBRE SE IMAGINABA EL DOBLE DE ROBOTS LETALES.
¡EL PABELLÓN DE CELDAS ESTÁ JUSTO DELANTE! ¡YA LO HE ABIERTO!
SUPONGO QUE TIENES EXPERIENCIA, LUTHOR.

DEATHSTROKE
MAESTRO ASESINO
LEX LUTHOR
SUPERGENIO DEL MAL
BEAST BOY
DINOSAURIO OCASIONAL
EQUIPO, ESTA CÁRCEL ALBERGA A LOS DELINCUENTES INTERGALÁCTICOS MÁS PELIGROSOS DEL MULTIVERSO, Y NOS CORRESPONDE A NOSOTROS LIBERARLOS. ¡YA!
¡SUPERMAN! EL EQUIPO ENTROPÍA SE ESTÁ ACERCANDO A LAS CELDAS.
AQUAMAN ES QUIEN MEJOR LO EXPRESÓ. NUESTRO UNIVERSO ES AHORA UNA PECERA VERTIDA AL MAR. SOMOS UN BANCO DE PECECITOS QUE INTENTAN PLANTAR CARA A UNOS TIBURONES; UN BANCO CUESTIONABLE, SÍ.
¿CÓMO LE VA AL EQUIPO MISTERIO?
PUES...

...ESTOY A PUNTO DE ARROJAR A UNA ESTRELLA DE MAR DESPÓTICA CONTRA UN CEREBRO FLOTANTE GIGANTE...
¡MÁS DEPRISA, NECIO!
EL DETECTIVE MARCIANO
EL ÚLTIMO HÉROE DE MARTE
...ASÍ QUE SUPONGO QUE VAMOS DE LUJO.
SUPERMAN
EL ÚLTIMO HIJO DE KRYPTON
¡POR X'HAL! ¿¿QUÉ EXTRAÑO SECRETO INTENTAN OCULTAR ESOS CEREBROS!?
STARFIRE
LA PRINCESA PERDIDA DE TAMARAN
...SE OCULTA SUS EMOCIONES MUY BIEN COMO BATMAN, PERO SÍ LO NOTO EN LA VOZ. TIENE MIEDO. SE MUESTRA ESCÉPTICO.
...COMO TODOS, DE LO CONTRARIO, NO ESTARÍAMOS AQUÍ, EN LOS CONFINES DEL UNIVERSO.
HACE TRES DÍAS, MI VIEJO ENEMIGO BRAINIAC, UN SER QUE NO HA TENIDO MIEDO NUNCA, ATERRIZÓ EN LA TIERRA. LO TENÍA ATERRORIZADO UN PELIGRO QUE HABÍA DESPERTADO TRAS LA RUPTURA DEL MURO.
SE TRATABA DE LOS TITANES OMEGA, CUATRO SERES GIGANTESCOS QUE ABSORBEN GALAXIAS PARA OBTENER ENERGÍA. SON TAN GRANDES QUE PODRÍAN APLASTAR LA TIERRA CON EL PUÑO.
PERCIBO... QUE SON PRIMARIOS. ANIMALES. DEPREDADORES.

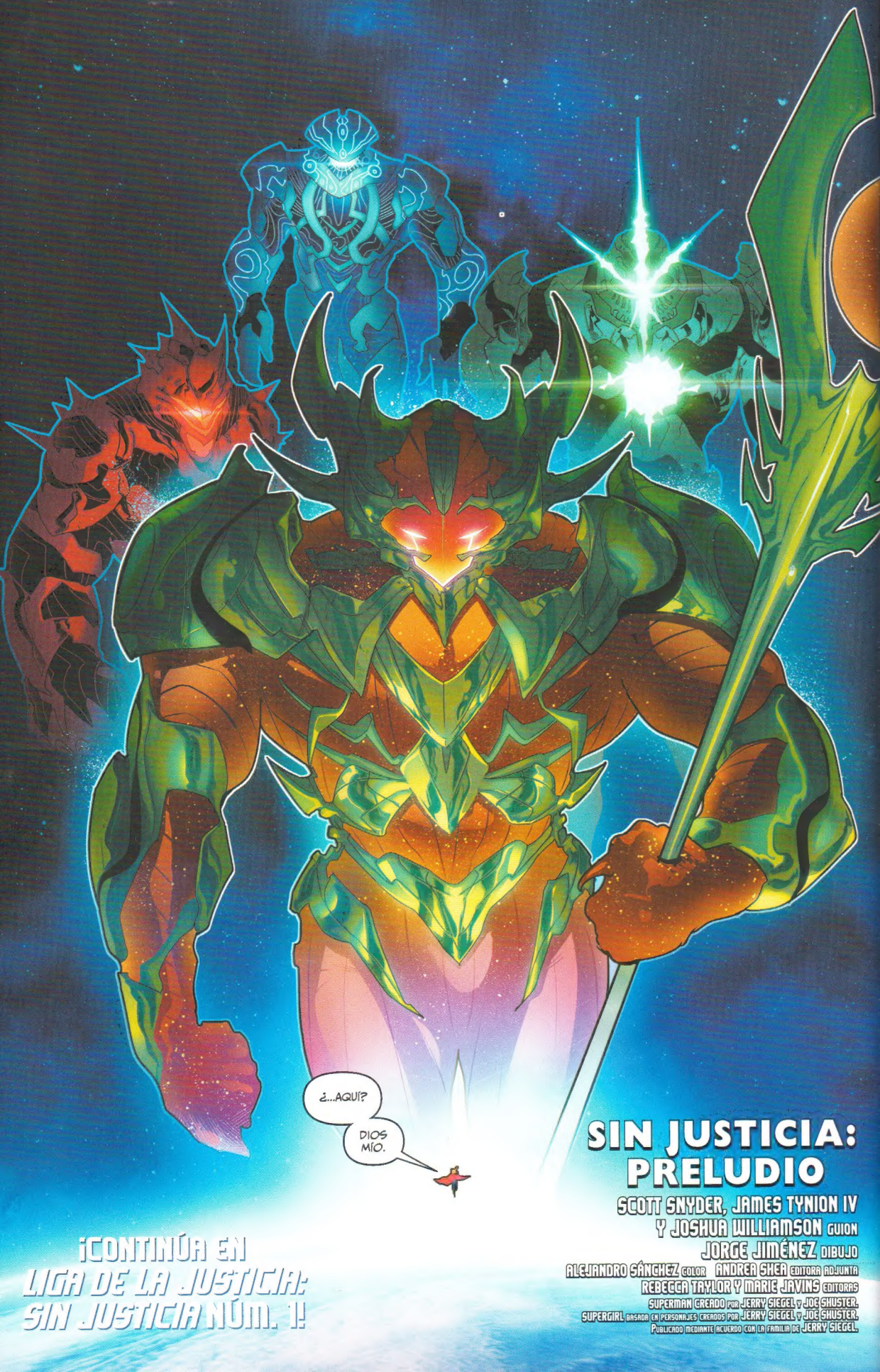
LA LIGA DE LA JUSTICIA: EQUIPO MISTERIO
¡JA, JA, JA!
¡ESTÁ DESPIDIENDO SEMILLAS!
STARRO
ESTRELLA DE MAR TELÉPATA Y CONQUISTADOR DE MUNDOS
SINESTRO
EL LANTERN MÁS PELIGROSO DEL UNIVERSO
FALTA POCO...
¡PUES DESTRUYÁMOSLOS!
LOS TITANES OMEGA VIENEN A COLU, UN PLANETA CON MILES DE MILLONES DE HABITANTES. SI NO CONTROLAMOS LAS CUATRO ENERGÍAS QUE BUSCAN, LO CONSUMIRÁN. NUESTRA ÚNICA ESPERANZA ES PELEAR EN EQUIPOS QUE NO TIENEN NINGÚN SENTIDO, LO CUAL DE POR SÍ NOS DA POCA ESPERANZA.
¡WONDER WOMAN, TENEMOS EL VIVERO DE VIDA, PERO NO RESISTIRÁ MUCHO! ¿¿CÓMO OS VA CON EL ÁRBOL MÍSTICO!?
LA ÚNICA FORMA DE VENCERLOS ES PELEANDO CON EQUIPOS NUEVOS BASADOS EN LAS CUATRO ENERGÍAS CÓSMICAS: LA ENTROPÍA, EL MISTERIO, LA MARAVILLA Y LA SABIDURÍA

LA LIGA DE LA JUSTICIA: EQUIPO MARAVILLA
RAVEN
LA HIJA DEL INFIERNO
EL DR. DESTINO
EL SEÑOR DEL ORDEN
ETRIGAN
EL DEMONIO GUERRERO QUE HABLA EN VERSO
ZATANNA
LA HECHICERA SUPREMA
WONDER WOMAN
LA GUERRERA AMAZONA
¡...PERO NOS ESTÁN ¡AAH! MOLESTANDO UNAS COSILLAS!
¡EQUIPO MARAVILLA, SEGUID PELEANDO! ¡MANTENED LA FORMACIÓN!
DIANA, NUESTRA MAGIA ESTÁ ARRAIGADA EN LA CULTURA Y LA LÓGICA DE LA TIERRA.
ESTOS FANTASMAS ALIENÍGENAS PUEDEN PASARNOS POR ENCIMA.
¡ARTA!
A SUPERMAN NUNCA SE LE HA DADO BIEN OCULTAR SUS EMOCIONES. ESTÁ ENFADADO PORQUE NOS HEMOS ALIADO CON NUESTRO PEOR ENEMIGO. ESTAMOS EN GUERRA CON ALGO TAN GRANDE QUE NO PODEMOS PELEAR CONTRA ELLO.
GOG ES EL PRIMERO DE LA LISTA DE PLANETAS A POR LOS QUE VAN LOS TITANES OMEGA.
Y LOS NEUTRALIZAMOS AHORA. LOS DERROTAREMOS ANTES DE QUE VENGA A POR SU VERDADERO OBJETIVO.
LA TIERRA.
PERO POR QUÉ TAMBIÉN.
aunque en apariencia posea un poder letal...
¡...TODO ESPÍRITU TEME AL FUEGO INFERNAL!
¡CIBORG! ¡CAS! HEMOS LLEGADO AL ÁRBOL MÍSTICO! ¿HABÉIS HECHO PROGRESOS?
OH, SÍ, MUCHOS.

LA LIGA DE LA JUSTICIA: EQUIPO SABIDURÍA
CÍBORG
MITAD HOMBRE Y MITAD MÁQUINA
SI PROGRESAR SIGNIFICA CABREAR AL ENEMIGO, SÍ.
WONDER WOMAN NI SIQUIERA SE MOLESTA EN OCULTAR LO QUE SIENTE. ESTÁ DECIDIDA A VENCER. LO NOTO POR EL COMUNICADOR COMO SI FUERA ELECTRICIDAD.
ÁTOMO
EL HÉROE MÁS PEQUEÑO DEL MUNDO
QUE NO SE TE OCURRA FALLAR.
LES HABLAS A TUS JUGUETES. QUÉ MONO.
ROBIN
EL HIJO DE BATMAN
INCLUSO DESDE AQUÍ, DESDE EL SISTEMA NERVIOSO DE COLU, EL NÚCLEO DE LA "SABIDURÍA", DONDE INTENTO HACKEAR UN PLANETA, LITERALMENTE, A FIN DE SALVAR A LOS CUATRO EQUIPOS...
ES QUE ESTABA HABLANDO CONTIGO.
...NO PUEDO EVITAR PENSAR QUE ESTO ES UN PASE DESESPERADO AL EXTREMO CONTRARIO DEL UNIVERSO, PORQUE TODOS SABEMOS QUÉ PASARÁ SI FRACASAMOS.
ES INÚTIL. ¡SU TECNOLOGÍA LA DISEÑARON INTELECTOS DE NIVEL 12!
¡SABEN DÓNDE VOY A ESTAR ANTES DE QUE LLEGUE!
FLASH
EL HOMBRE MÁS RÁPIDO DEL MUNDO
YA, BUENO...
¡...A VER SI ME PREDICEN A MÍ!
HARLEY QUINN
YA SABES QUIÉN ES
BATMAN, EL EQUIPO SABIDURÍA ESTÁ AVANZANDO POR EL CAMPO...
SEGUID PELEANDO, VIC.
NOS ACERCAMOS A NUESTRO...
¡MUERE!

DE NADA.
OYE, BATMAN...
...LO QUE ESTAMOS HACIENDO AQUÍ, A UN UNIVERSO DE DISTANCIA DE CASA...
PELEAMOS EN EL MISMO EQUIPO QUE LOS MALOS. NO VA A PASAR NADA, ¿VERDAD?
¿VAMOS A GANAR?
VAMOS A ESFORZARNOS AL MÁXIMO, GAR.
RECONOZCO QUE AL PRINCIPIO ME MOSTRÉ ESCÉPTICO... ANTE LA NOVEDAD... PERO INCLUSO YO TENGO FE AHORA MISMO.
MIENTRAS SIGAMOS PELEANDO AQUÍ FUERA...

...LA TIERRA ESTARÁ A SALVO.
LA TIERRA.
ESTÁS DEMASIADO ESPERANZADA.
PON LOS PIES EN LA TIERRA. YA.
VAN A VENCER, GREEN ARROW. SALVARÁN COLU Y, ENTONCES, HAY COSAS DE AHÍ ARRIBA QUE TENDRÉ QUE INVESTIGAR.
KARA...
LA TIERRA ESTÁ A SALVO.
QUE LA LIGA SE ENCUENTRE EN CONDICIONES DE LANZAR...
...NO SIGNIFICA QUE VAYA A DAR EN EL BLANCO.
Y SI FALLAN...
EN ESE CASO, SI QUEDA ALGÚN PELIGRO, ESTARÁ AHÍ FUERA, NO...



SIN JUSTICIA: PRELUDIO

SCOTT SNYDER, JAMES TYNION IV Y JOSHUA WILLIAMSON GUION
JORGE JIMÉNEZ DIBUJO
ALEJANDRO SÁNCHEZ COLOR ANDREA SHEA EDITORA ADJUNTA
REBECCA TAYLOR Y MARIE JAVINS EDITORAS

SUPERMAN CREADO POR JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER.
SUPERGIRL BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER.
PUBLICADO MEDIANTE ACUERDO CON LA FAMILIA DE JERRY SIEGEL.

¡CONTINÚA EN LIGA DE LA JUSTICIA: SIN JUSTICIA NÚM. 1!

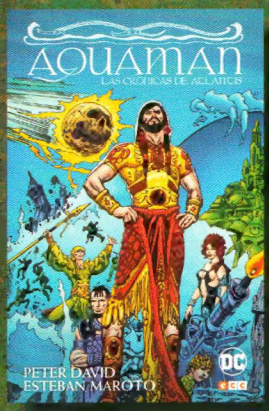
AQUAMAN

¡SUMÉRGETE EN LAS AVENTURAS DEL **REY DE ATLANTIS**!

SERIE REGULAR

AQUAMAN: SUB DIEGO
DOS VOLÚMENES

AQUAMAN: LAS CRÓNICAS DE ATLANTIS • 344 PÁGINAS



AQUAMAN: LA FOSA
144 PÁGINAS

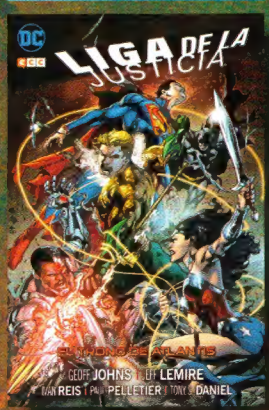
AQUAMAN: LOS OTROS
160 PÁGINAS

AQUAMAN: LA MUERTE DE UN REY • 264 PÁGINAS

ESPECIAL *MORE FUN COMICS* (1941-2016): 75 AÑOS DE AQUAMAN • 264 PÁGINAS

SERIE REGULAR (NUEVO UNIVERSO DC)

LIGA DE LA JUSTICIA: EL TRONO DE ATLANTIS
192 PÁGINAS



TM and © 2018 DC Comics. All rights reserved.

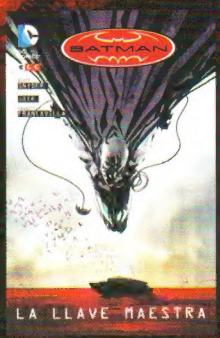
BATMAN

DE

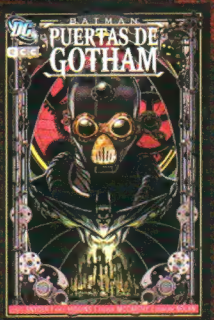
SCOTT SNYDER

GUÍA DE LECTURA

1. BATMAN
ESPEJO OSCURO

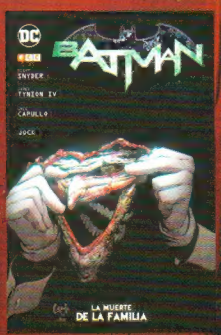


2. BATMAN
LA LLAVE MAESTRA

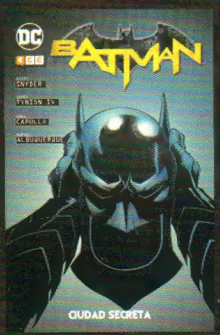


3. BATMAN
PUERTAS DE GOTHAM

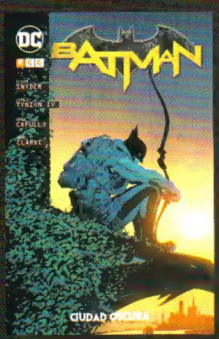
4. BATMAN
EL TRIBUNAL
DE LOS BÚHOS



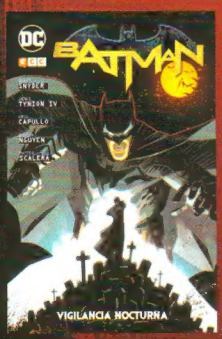
5. BATMAN
LA MUERTE
DE LA FAMILIA



6. BATMAN
CIUDAD SECRETA

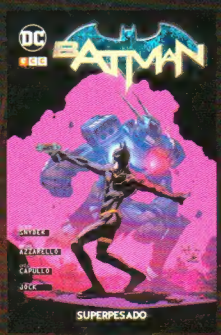


7. BATMAN
CIUDAD OSCURA

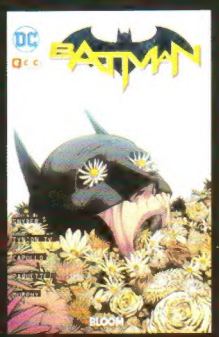


8. BATMAN
VIGILANCIA NOCTURNA

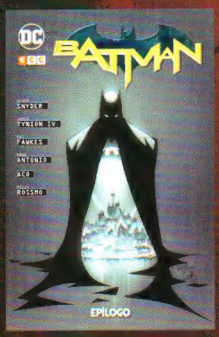
9. BATMAN
FINAL DEL JUEGO



10. BATMAN
SUPERPESADO



11. BATMAN
BLOOM



12. BATMAN
EPÍLOGO

TM and © 2018 DC Comics. All rights reserved.